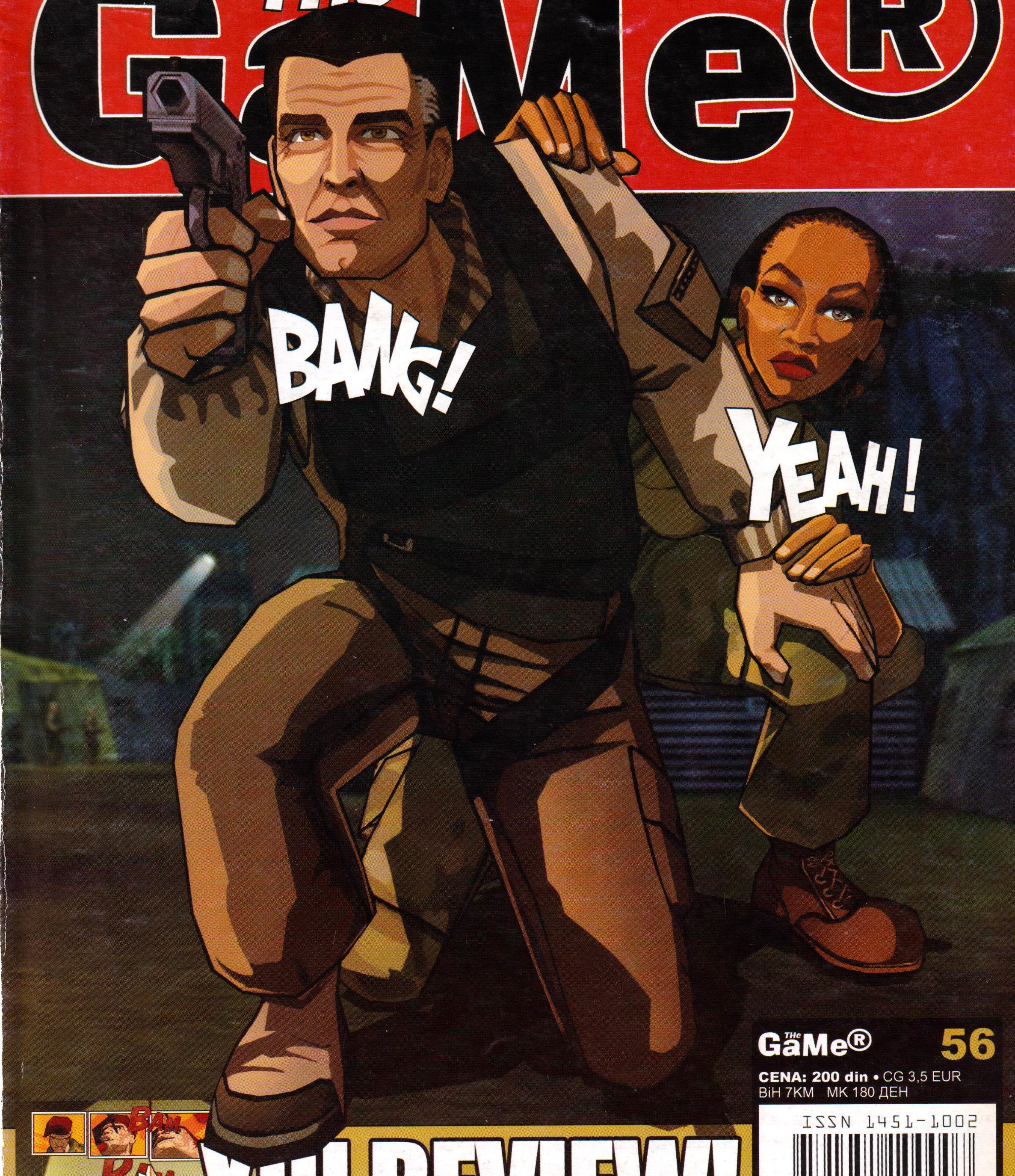
IGRALI SMO CALL OF DUTY IGRA GODINE!

KAO I UVEK 2 POSTERA!

The GaMe®



The GaMe® 56
CENA: 200 din • CG 3,5 EUR
BiH 7KM MK 180 ДЕН
ISSN 1451-1002
9 771451 100007
WWW.GAMER.CO.YU

XIII REVIEW!

Jedini pravi izvor za sve PC gaming informacije

DFI®
www.dfi.com
It's party time!
LanParty NFII ULTRA
NVIDIA® nForce 2 Ultra 400/MCP-T Chipset, Socket A
· Supports AMD Athlon™ XP Processor
· Supports DDR400/333/266
· Supports Dual Channel DDR400 Memory
· Dual Ethernet LAN
· AGP 8X, 5 PCI, 1 Serial ATA, IEEE1394
· 6 USB 2.0, 6 Channel Audio + Bracket Card
· RAID 1.5 (Supports RAID 0+1 with only 2 hard drives instead of 4)
· UV-sensitive round cable & round corner PCB
· Bundled kit: FRONTX & PC TRANSPO
UV SENSITIVE
PC Transpo
FRONTX
RAID 1.5
www.lanparty.com.tw
LAN 2
LIVE UPDATE
Round Cable
Genie BIOS
EZ ON
EZ TOUCH
LanParty PRO875
Intel® 875P/ICH5R Chipset, Socket 478
· Supports Intel® Pentium 4 Processor
· Supports Hyper-Threading Technology
· Supports 800MHz Front Side Bus
· Supports Dual Channel DDR400 Memory
· Supports Performance Acceleration Technology (PAT)
· Intel® Gigabit CSA LAN
· AGP 8X, 5 PCI, 2 Serial ATA
· 8 USB 2.0, 6 Channel Audio + Bracket Card
· RAID 1.5 (Supports RAID 0+1 with only 2 hard drives instead of 4)
· UV-sensitive round cable & round corner PCB
· Bundled kit: FRONTX & PC TRANSPO
UV SENSITIVE
HYUNDAI
ImageQuest MONITORS
www.hyundaiQ.com
NEW!
V560 - 15", 0.28 mm, 57KHz, MPR II max: 1024x768 @ 60 Hz, optimal: 800x600 @ 85 Hz
V770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99 max: 1280x1024 @ 60 Hz, optimal: 1024x768 @ 85 Hz
QV770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99 max: 1280x1024 @ 60 Hz, optimal: 1024x768 @ 85 Hz
Q790 - 17", 0.25 mm, 97KHz, TCO99 max: 1600x1200 @ 75 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
F790D - 17", 0.25 mm, 96KHz, TCO99, max: 1600x1200 @ 75 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
Q910 - 19", 0,25 mm,107KHz, TCO99 max: 1600x1280 @ 85 Hz, optimal: 1280x768 @ 85 Hz FLAT SCREEN
P910+ - 19", 0.26 mm, 107KHz, TCO99 max: 1600x1200 @ 85 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz
F910 - 19", 0.25 mm, 110KHz, TCO99, max: 1600x1200 @ 85 Hz, optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
Q15 - 15", 0.297 mm, TFT, TCO99, max: 1024x768 @ 75 Hz, optimal: 1024x768 @ 60 Hz
Q17 - 17", 0.264 mm, TFT, TCO99, max: 1280x1024 @ 75 Hz, optimal: 1280x1024 @ 60 Hz
Mustek
www.mustek-europe.com
Digital cameras
Gsm@rt mini 1, 2, 3 & LCD 3
Ultramini size, Auto rechargeable
MDC 3000, MDC 3500, MDC 4000
DV 2000, DV 3000, MDC 5500Z
NEW!
Scanners
Be@r Paw 1200 CU plus USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 1200 TA USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 2400 CU USB A4 1200x2400 dpi
Be@r Paw 2400 TA USB A4 1200x2400 dpi
ScanExpress 1200 UB USB 600x1200 dpi
ScanExpress Parallel A3 300x600 dpi
Be@r Paw 1200 F USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 2448 CU Pro USB2.0 A4 1200x2400 dpi
Automatic Document Feeder
NEW!
Business card Scanner
UPS Power Must
400VA, 600VA, 800VA - smart
Genius
VELIKI IZBOR MIŠEVA
SPEED WHEEL - Volan, menjač,pedale
SPEED WHEEL - Force Feedback
JOYSTICK - G08,G09,G12,F-22X,F-23,F-31D, F33
SPEAKERS - Q-06 120W, K-10 200W,
SP-Q 2.1 Slim 320W 2 SATELITS, SW 5.1 Channel Surround System Subwoofer, 5.1 Home Theather, Sound Card 5.1
MICROPHONES, HEADPHONES, GRAPHIC TABLET, HUB 10 Mbit, 100 Mbit
HEADPHONES WITH MICROPHONE,
JOYSTICK
RACING WHEEL
GAME PAD
SPEAKER
jazPiper
C10 MP3-CD PLAYER
Audio CD, MP3 CD, ID3, LCD screen
CDR&CDRW compatibile
Charger, rechargeable batteries
XS64 MP3 PLAYER
Compact & slim pocket player, Voice recording, 64 Mb, Windows, Mac & Linux compatibile
D64U MP3 PLAYER
64mb built-in flash memory, supports Smartmedia card, Fast USB data transfer
UBit2 MP3 PLAYER
128mb built-in flash memory, voice recording, ID3, USB flash disc, Fast USB data transfer, LCD display
Voice recording,support Windows, Mac & Linux
NEW!
PROVIDEO
PRO Video - Satelitte TV tuner
PRO Video - TV tuner with FM, teletext and remote control
PRO Video - TV/FM tuner USB
PRO Video - TV tuner USB 2.0
NEW!
MediaFORTE multimedia
Sound card 4 channel + FM radio
Quad Extreme
FM radio card RADIO LINK
GlacialTech Inspiring Cooling Technology
GlacialTech
IGLOO
procesor cooleri
DODATNA OPREMA Stalci za monitore i printere, držači papira, podloge za miša, kutije za diskete i CD diskove, prazni CD diskovi, ZIP diskete, adapteri, riboni, kertridži za ink jet printere, CD ROM cooleri
VELIKI IZBOR KABLOVA
Computer Dream
www.computerdream.co.yu
Maloprodaja: Nemanjina 4, Beograd, Tel: 011/3610-310, 3610-613
Veleprodaja: Đorđa Kratovca 46, Tel: 011/457-247, 458-361, 434-851

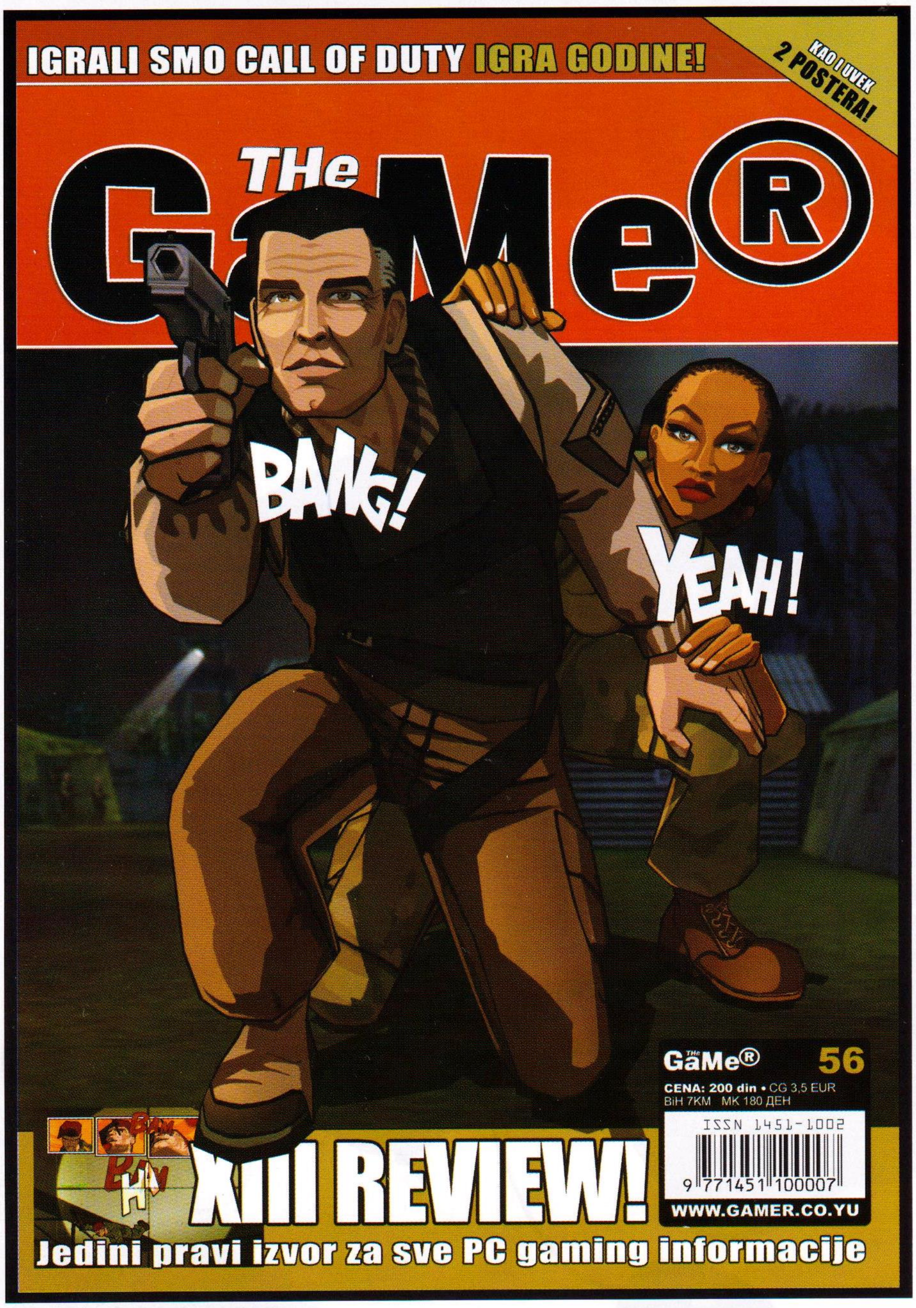
MD & PROFY

GAME MACHINE

MD & PROFY - 11000 Beograd, Krunska 89, Tel/fax: 011 34 44 010, www.mdprofy.com

SADRZAJ

DECEMBAR 2003



Ekskluzivno

Prince of Persia: The Sands of Time

Ova zabavna akciona avantura ponovo živi svoj novi život, unapređena i doterana za novi milenijum. Otputujte u srednjevekovnu Persiju i probajte da povratite slavu svom uništenom kraljevstvu u zanimljivom, interaktivnom okruženju.

Pojedine stvari u životu su apsolutno sigurne. Jedna od njih je i Gamer CD koji sve preptlatnike očekuje sa izlaksom novog broja. Hajde da ponovimo lekciju - u novom Gamer CD-u vas čekaju svi oni programčići koji nisu mnogo praktični za skidanje sa neta (a što bi ih i skidali kada ih vam dajemo); znači demoi, pečevi, varanja, trejleri, korisni programi opisani u aktuelnom broju, neki review koji je zakasnio za broj i slično. Da, da, vidi se da ste se dobro pripremili. Zato sada možete čitati Gamer i pre nego završite sve domaće, samo nemojte da vas roditelji vide ;-)).

Najave

Armed & Dangeruos 8

▶ Akciona pucačina iz trećeg lica u stilu Giants: Citizen Kabuto... koja se radi prema istinitoj životnoj priči. U centru priče je vrlo promućurni kriminalac koji se sticajem okolnosti bori za potpuno neverovatnu stvar.

Operation Exodus 10

Unreal Tournament 2004 12

Wartime Command

Battle for Europe 1939-45 14

Film i DVD

LOONEY TUNES: FILM!!! 20

Čaplin kolekcija 20

Indijana Džons kolekcija 20

Live

Najprodavanije igre 20

▶ Nije Quake, nije Doom, a nije ni Half-Life. Ne verujete? Pročitajte tekst i možda ćete se iznenaditi kada vidite ko je sve u prvih deset najprodavanijih igara svih vremena.

Najprodavanije PC igre za kraj avgusta 2003. 23

Vesti iz sveta biznisa 23

Za čim lude u svetu 25

Ovo neće skoro 26

Šuška se 27

Flash live 28

Multiplayer

Kompjuterske štetočine - kolekcija jesen/zima 2003. 80

Multipalyer vesti 80

Multi fajlovi 81

Net

Web vesti 82

Shareware i freeware 84

GM kutak

Fading sun 86

Reviews

XIII 34
WORMS 3D 38
Chrome 56 40
Dungeon Siege
Legends of Aranna 42
Call of Duty 44

▶ Igra koja je i više od toge - pravi omaž ratnim stradanjima i naporima saveznika da završe najkrvaviji sukob u istoriji. Sagledajte sve strahote rata očima običnih vojnika i učestvujete u najintenzivnijem ratnom doživljaju na PC-ju.

Ford Racing 2 48
Hidden & Dangerous 2 50
Empires
Dawn of the Modern World 52
Korea Forgotten Confict 54
Silent Hill 3 58
Lord of the Rings
Return of the King 56 60
Robin Hood
Defender of the Crown 64
The Sims Makin' Magic 68

The Lord of the Rings
War of the Ring 70
VEGA$ - Make it big 74
Warlords IV
Heroes of Etheria 56 76
Sinbad -
Legend of the Seven Seas 78

Prva pomoć

Temple of Elemental Evil
Walkthrough I deo 90
Cheats 90

Hardware

Hardware vesti 94
Hardware Q&A 95
Plazma ekrani -
budućnost je počela 96
Digitalni foto aparati 103
Asus Radeon 9200SE 104

▶ Da vidimo kako je jedna od najpoznatijih hardverskih kompanija prihvatila ATI-jeve čipove. Da li su sada njene kartice još bolje?

Januarski broj Gamera u prodaji od 25. decembra 2003. godine

pismo urednika

Način na koji čovek mozak funkcioniše je prilično nedokučiva stvar. Dok se sam princip provođenja impulsa preko nervnih ćelija i može shvatiti, sumnjam da ćemo ikad saznati po čemu su se to Hitler i Staljin toliko razlikovali od Gandija. Kompjuterske igre pune nasilja i krvi ne možemo optužiti da su imale uticaja na formiranje njihove ličnosti., a ni Svrabiša i Češko im nisu bili inspiracija. Doduše možda je ovako i bolje ... jer kada bih tačno znao šta mi članovi redakcije misle i žele kada ih svakog trećeg petka u mesecu "zamolim" da ostanu prekovremeno kako bi Gamer završili i poslali na štampanje, nestalo bi i ono malo čarolije koja krasi našu malu redakciju.

Ako problem sagledam iz navedenog ugla, te prihvatim da svako u glavi ima svoje lutke i da Mona Liza baš zbog nedokučivog osmeha, već vekovima privlači pažnju (neke teorije govore da je Leonardo bio nag dok ju je slikao pa joj je pogled na njega nagonski izmamio osmeh), ipak ne mogu da shvatim postupak vaskrslog Cinemaware-a. Ko se seća Amige seća se i ovog programerskog studija. Pilotski dnevnik i harmonika iz arkadne simulacije letenja WINGS, filmski uvod (na samo tri diskete!!!) i atmosfera iz serijala (horor) avantura IT CAME FROM THE DESERT, špica pred početak utakmica sportskih simulacija TV SPORT kao i šmek Lords Of The Rising Sun i Rocketeer antologijske su pojave.

U zlatno vreme kompjuterskih igara zlatno žuti logo ove kompanije predstavljao je i znak nesumnjivog kvaliteta. Kleta sudbina je htela da se Cinemaware i pored postignutog uspeha raspadne, a po svemu sudeći još gori usud je izazvao njeno ponovno rađanje. Rimejk legendarnog Defender Of The Crown-a je već dugo najavljivan, a kada se pojavio, ispostavilo se da bi bolje bilo da je sve ostalo samo na lepim obećanjima. Koncept koji je na C64 bio revolucionaran, je i pored šminke sačinjene od "savremene" grafike i simpatičnog zvuka, ostao simbol nekog prošlog vremena - vremena u kome boj nije dobijan novcem, nego viteštvom, borbom za pravdu i srcem u junaka. Bolje je očuvati lepa sećanja na sebe i baviti se golfom nego se zbog nezadovoljenog ega (i lude glave) vratiti sportu u kome više ne možeš pružiti maksimum (primenite i na MJ-a ako hoćete).

I ovog meseca najaktuelniji su Drugi svetski i rat za prsten, a ako je ovoliko dobrih naslova stiglo u novembru, kakva nas tek čuda očekuju za pred katolički Božić - pa naravno Gamer br.57 je jedno od njih.

glavni i odgovorni urednik

Uroš Jojić

Vi nama, mi vama

Vaša pisma sa pitanjima i predlozima kako da poboljšamo časopis kao i uvek očekujemo sa nestrpljenjem, a usput vas podsećamo da nam možete pisati na **gamer@verat.net** kao i na adresu **The Gamer, P.Fah 32, 11050 Beograd 22**. Naglašavamo da se naš sajt na **www.gamer.co.yu** redovno ažurira, te da će te i na njemu moći da pronađete sve ono što vas interesuje kao i dodatne informacije kojih nema u novom broju

✉ Drugarica u nevolji

Pozdravljam redakciju najomiljenijeg časopisa.

Već dugo vremena tražim razlog da vam pišem, a pošto ste iz broja u broj sve bolji ponestalo mi je ideja za kritikovanje, Ipak nedavno mi se pojavio problem za koji se nadam da ćete mi pomoći da ga uspešno rešim,

Najbolja drugarica je nedavno imala rođendan i od skupljenih para je poželela da kupi kvalitetnije zvučnike za svoj računar. Kako sam ja u "kompjuterskim vodama" duže od nje zamolila me je za pomoć. Da me je pitala za najbolji RTS ili za najefikasniju pušku u Counteru, ne bi bilo problema, ali za zvuk sam duduk.

Moja pitanja su:

1. Ako je prva cifra u oznakama broj zvučnika, šta znači ono .1 - na primer: 2.1 , 5.1 , 6,1

2. Da li sisteme sa više zvučnika mogu da priključim na svaku karticu (ako ne, kako da znam koliko njena kartica može zvučnika da primi)

3. Kako to da zvučnici od desetak evra imaju snagu veću od zvučnika koji koštaju 100 i više evra.

Možda će ovi problemi nekima zvučati glupo, ali ja stvarno ne znam kome drugom da se obratim. Pomagajte Jelena računa na mene.

Marko T. Požarevac

>> U rubrici posvećenoj Hardwer-u su bili zastupljeni i različiti modeli zvučnika pa je u više navrata bilo reči i o navedenim problemima. No pošto ne bi bilo korektno da se Jelena razočara u Marka i računare, te novac potroši na garderobu i šminku, ukratko (koliko ja već umem da budem kratak) ću odgovoriti na pitanja.

1. .1 označava da zvučni sistem sadrži poseban zvučnik za reprodukciju dubokih tonova. Stoga 5.1 sistem sadrži 6 zvučnika: 5 za reprodukciju prostornog zvuka (jedan centralni, prednji levi i desni, zadnji levi i desni) + bas odnosno subwoofer za reprodukciju dubokih tonova za koje nije važno iz kog pravca dolaze.

2. Teoretski na svaki uređaj koji ima izlaz za zvučnike možeš priključiti zvučnike bez obzira na njihov broj ili vrstu. Pitanje koje se postavlja je: Koliko je to svrsishodno? Na zvučne kartice koje daju stereo zvuk glupo je priključivati sisteme sa više od dva zvučnika (doduše uz malo petljanja sa kablovima mogao bi da dobiješ zvuk i na svih pet ili šest kanala, ali u suštini to bi i dalje bio stereo zvuk). Takođe postoje i zvučnici sa kojima u paketu dobijaš i dekodere koji su u stanju da od 2-kanalnog zvuka prave prostorni, ali u cenovnom rangu spadaju u višu kategoriju.

Najpraktičnije rešenje je na kartice koje imaju analogni izlaz za više kanala priključiti i odgovarajuće zvučnike. Koliko kanala koja kartica podržava saznaćeš ako pogledaš u uputstvu koju si dobio uz nju, a ako se radi o integrisanim rešenjima ili ti uputstva nedostaje, ne ostaje ti ništa drugo nego da brojiš izlaze (rupe) na kartici. Obrati pažnju da standardne kartice na sebi imaju linijski ulaz i ulaz za mikrofon, a ostale "rupe " su izlazi za zvučnike. Jedan izlaz standardno daje signal za dva zvučnika pa sam računaj (stereo kartice po ovome imaju tri konektora, a 5.1 pet konektora). Ova odokativna metoda zvuči komplikovano, ali u suštini nije. Najbolje bi bilo da te na licu mesta posavetuje stručnjak, ali u nedostatku istog probaj da se snađeš sam).

3.Snaga zvučnika zavisi od načina računanja. Konfekcijski zvučnici se reklamiraju kao zveri koje su ustanju da reprodukuju zvuk snage 200-300 W. Naravno ove cifre su preterane i označavaju PMPO snagu koju zvučnici mogu u specifičnim situacijama i na trenutak da proizvedu. Naravno kada bi taj trenutak potrajao ostao bi i bez zvučnika i bez desetak evra koje si za njih dao. RMS jeste brojka koja označava realnu snagu i mnogo je umerenija. Plastikaneri koji se poklanjaju uz gotove konfiguracije imaju realnu snagu od par W, dok su jači sistemi ili masivniji ili sastavljeni od većeg broja zvučnika. Prilikom kupovine realna snaga je mnogo važniji parametar.

4. Pozdravljamo i tebe i Jelenu

✉ Opojni miris računara

Hello!!!

Neću mnogo da dužim sa uvodom, jer imam velikih problema. Od pre par dana sobom u kojoj mi se nalazi računar počeo je da se širi neugodan miris paljevine. Proverio sam i električnu peć i televizor, čak sam posumnjao da dim potiče od komšija, ali izvora ovog neprijatnog mirisa (smrada) nigde nije bilo. Tek na kraju sam proverio kućište računara i sa zaprepašćenjem zaključio da nije Danska jedina u kojoj je nešto trulo.

Napominjem da mi računar redovno radi i da se ne zaglavljuje. Što je najgore smrad nije konstantan, nekada se javi nakon sat vremena, a nekada ga nema iako je računar uključen i po nekoliko sati.

Pretpostavljam da je problem složen i da je najbolje da ja sam ništa ne preduzimam, ali bih voleo da pre nego što nepoznate ruke servisera počnu da petljaju po mom mezimcu i pre nego što mi bude "odvaljena" stručna terminologija majstora i cena popravke, znam na šta da sumnjam i koliko bi to moglo da staje.

Zahvaljujem se unapred, a računar ću iz sigurnosnih razloga pokušati što ređe da koristim (naravno, ne mogu da ga se potpuno odreknem makar pregoreo od rada :)))

Svetislav Subotica

>> Prilikom servisiranja računara i pružanja pomoći iz prve ruke volim da citi-

MALI OGLASI THe GaMe®

Poštovani čitaoci i firme, obaveštavamo Vas da od sledećeg broja uvodimo rubriku mali oglasi, prostor namenjen za kupovinu, prodaju i razmenu opreme i konfiguracija.
Oglasi mogu biti tekstualni ili uokvireni, crno-beli ili u koloru.

Kontaktirajte redakciju u vezi ostalih informacija.
GAMER@VERAT.NET, WWW.GAMER.CO.YU, tel: 011/380 77 12, 380 77 36

ram pravilo da se uglavnom sve može podesiti dok ne počne da smrdi. No ni u tom slučaju nije sve izgubljeno, ali znanje i volja u tom slučaju mogu poslužiti jedino da se pregoreli deo zameni novim (popravke se u većini slučajeva ne praktikuju)

Pošto si ovo pismo verovatno pisao na problematičnom računaru, a nema ni blokiranja operativnog sistema, najverovatnije je loše napajanje kućišta uzrok neprijatnosti.

Ukoliko sam u pravu, zasad si imao sreće jer će se popravka svoditi na prilično jednostavnu zamenu napajanja, ili malo složeniju zamenu celog kućišta. Problemi mogu da se iskomplikuju, ako zbog tvoje ovisnosti od računara preteraš sa upotrebom pa napajanje crkne pre nego što bude zamenjeno. U tom slučaju može sa sobom u večna lovišta da povuče i neku od skupocenijih komponenti. Samo napajanje se u zavisnosti od kvaliteta i snage u prodavnicama može pronaći za 17-40 evra, a cena novih kućišta je između 20 i 100 evropskih monetarnih jedinica.

Ako si rođen pod srećnom zvezdom moguće da je izvor problema u prašini koja se nagomilala u kutiji za napajanje te se oseti kada se zagreje. Stoga ne bi loše bilo otvoriti napajanje očistiti ga i opet ga testirati.

Sve u svemu zovi majstora, ali evo još jednog saveta. Otvori kućište i dok računar radi proveri da li se ventilator na hladnjaku za procesor, čipset ili grafičku karticu okreće. Možda je izvor neprijatnog mirisa negde dublje u računaru.

Kom se carstvu prikloniti

Ćao ovde TOXIC iz BG-a

Ne bih da vas hvalim mnogo, najbolji ste.Imam samo jedno pitanje za vas. Hteo bih da kupim računar ali ne mogu da se odlučim koji da uzmem.

Pa bih voleo da vam navedem neke konfiguracije pa da me vi posavetujete:

CPU AMD XP 2500+ BARTON
MEM. DDR 512MB PC 2700
VGA RADEON 9200 128MB TVo
ILI
CPU INTEL P4 2.4 512 kb
MEM. DDR 512mb PC 2700
HDD 80GB 7200RPM
Sve ostalo je isto.

Pozdrav!!!

>> *Tvoja dilema se praktično svodi, da li više poverenja dati Intel-ovom ili AMD-ovom procesoru. Ono što je nesporno jeste da se ova dva procesora razlikuju u ceni. Intelov pulen sa odgovarajućom pločom je 2-3 puta skuplji od AMD-ovog pandana. Ono što je sporno prilikom upoređivanja proizvoda ova dva tabora je razlika u kvalitetu i pouzdanosti. Dok se neki kunu da AMD ne vredi ni upola od onog za koliko se prodaje i da je Intel sinonim za PC, drugi su zadovolji izborom koji im je za male pare doneo jake performanse.*
Odgovor na ovo pitanje teško da će ti iko dati egzaktno, pa ćeš u svakom slučaju odluku morati doneti sam i to na osnovu količine para koju si spreman da potrošiš, namene za koje ti treba računar kao i unutrašnjeg glasa savesti.
Ako bi ja trebao da odlučujem moj favorit bi bio Barton (inače najsvežija verzija Athlona) i neka ploča sa imenom, zasnovana na nForce 2 čipsetu. Ne bih ikoga da uplašim, ali kupovina računara iz oglasa sklepanih u kućnoj radinosti je lutrija bez obzira kom se carstvu priklonio. Jeftini AMD je tiket sa kojim možeš manje da izgubiš, ali i mnogo više da dobiješ.

Pismo meseca

Zašto su konzole bolje od PC-a ???

Moje obraćanje vama se neće svoditi na pohvale i kritike pošto se sve to uvek svodi na isto. Samo ću reci da ste u suštini super i da treba da nastavite tako. Ja imam nekoliko konkretnih pitanja za vas, a verujem da će odgovori zanimati i većinu "PC" igrača... A osim toga, vi ste i najkompetentniji da odgovorite. Pitanje glasi: Zašto su mnoge legendarne (da ne kažem najbolje) igre prestale da se izdaju u verzijama za PC ? Eto da bih vam malo pojasnio o čemu pričam navešću jedan primer. Zašto je recimo igra kao što je Resident Evil nestala sa PC scene nakon trećeg nastavka? Ovde naravno mislim na Resident Evil Nemesis. :) Naravno, Resident Evil je samo jedna od mnogobrojnih dobrih igara koje su zapostavljene.

Moje mišljenje je da ipak ima vise "PC igrača" od "konzolaša"... Barem je tako kod nas. :)

Voleo bih da mi odgovorite na ovo pitanje jer ja zaista ne vidim zbog čega se PC nalazi u senci u odnosu na konzole... Inače, pitao sam razne ljude koji se "kao" razumeju u te stvari i dobio sam različite odgovore. Svako tvrdi da je njegov odgovor tačan... Smešno zar ne ? :)

Mislim da vi jedini možete da mi date PRAVI odgovor.

Veliki pozdrav za sve vas u Gameru i nastavite da budete super...

Bye SashaZR

>> *Pošto sam po prirodi skroman, zahvaliću ti na ukazanom poverenju u vezi kompetentnosti i neću posebno naglasiti da je NAŠ odgovor PRAVI i TAČAN, jer verujem da ćeš to i sam shvatiti.*
Lepo si primetio da se PC igračima ne smeši svetla budućnost jer je sve teže pronaći igre rađene isključivo za personalce, dok je praksa, da se kvalitetni i zvučni naslovi izdaju kao konzolne ekskluzive, postala mnogo češća. Ako se izdavačke kuće i smiluju te naprave konverzije hitova sa "igračkih kutija" na PC, one su toliko loše izvedene da ih je greh i spomenuti, a kamoli igrati. No, za ovakvo stanje stvari ne možemo optužiti vanzemaljce, mafiju ili Peru koji nije otišao pravo u policiju, nego su pomalo krivi i razmaženi igrači, ali i ekonomski zakoni ponude i tražnje.
Kod nas dosta stvari funkcioniše na prilično "neobičan" način, tako da i dominacija ljudi koji svoje računare koriste za igru ne treba da čudi. Kompjuterske igre koštaju koliko i prazan CD, dok je mogućnost pronalaska igre za X-Box konzolu jednaka mogućnosti da jedan naš istaknuti fudbalski tim na gostovanju u derbiju pobedi naš drugi vodeći tim (pošto smo apolitični te nestranački i nenavijački orijentisani neću spominjati imena). Situaciju u drugim zemljama je prilično drugačija. Konzole se neretko prodaju po cenama nižim od cene proizvodnje (koje su opet višestruko niže od cene moderne PC konfiguracije), a njihovi proizvođači gubitke pokrivaju prodajom igara. Za programere je daleko lakše da prave igre za uniformnu platformu kada su sigurni da će na svakom uređaju igra raditi jednako, a i igračima je jednostavnije da kupljenu igru ubace u drajv/slot te da se ne petljaju sa drajverima, podešavanjima u operativnom sistemu, virusima, problematičnim programima i konfliktima između hardvera različitih proizvođača.
Najbolju ilustraciju svega navedenog naći ćeš ako pročitaš tekst o najprodavanijim igrama svih vremena koji je objavljen u ovom broju. Odnos između profita koji je ostvario Mario u odnosu na najprodavaniji PC naslov dovoljno je slikovit, da čitavo moje teoretisanje učini bespotrebnim. No pošto sam imao prostora razmahao sam se i nadam se opravdao ukazano poverenje.

ARMED & DANGERUOS

Od Planet Moon-a nas ništa ne sme iznenaditi, a ponajmanje bacač izgladnelih ajkula i robot ubica koji je pijući čaj postao filozof

Da li se neko od vas seća igra Giants: Citizen Kabuto? Nije valjda? Onda samo da vas podsetim da je ovaj naslov bio jedan od najzanimljivijih akcionih pucačina 2001. godine, imao je odličnu grafiku i krajnje uvrnut humor koji se očigledno dopao velikom broju igrača.

Najnoviji projekat Planet Moon studija, igra Armed & Dangerous bi trebalo da obiluje duhom i kreativnosti koje pamtimo iz igara poput Giants, MDK, Sacrifice.

■ Game info
IZDAVAČ Lucas Arts
RAZVOJNI TIM Planet Moon Studios
ŽANR Akciona pucačina iz trećeg lica
SAJT IGRE http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous
DATUM IZLASKA 02.12.2003.

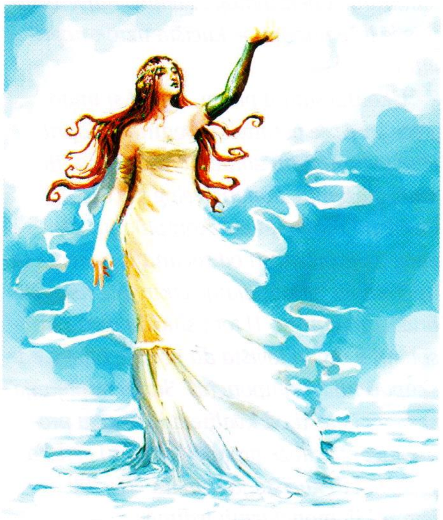
Imajući na umu da je poznati izdavač Lucas Arts takođe znao da nam podari maštovite PC igre (zaboravite na Star Wars na trenutak i prisetite se naslova Monkey Island, Grim Fandango i Full Throttle) ne čudi činjenica da se baš on našao uz Planet Moon Studio na ovom projektu.

Prema rečima autora igre, Armed & Dangerous je zasnovan na istinitoj priči i upoznaje igrače sa vrlo promućurnim kriminalcem Roman-om koji govori karakterističnim kokni akcentom. Roman-u pomažu škotski miner i robot ubica Q1-11, koji najviše od svega voli da pije čaj. Ovaj trojac se udružuje i usavršava "lopovski" zanat. Vremenom, život s one strane zakona im više ne predstavlja inspiraciju, pa se odlučuju da nakon još jednog poduhvata odu u penziju. Poslednji poduhvat predstavljaće poseta King Forge-u i bespravno sticanje najvrednije stvari iz nje - Book of Rule.

Ono što je u startu trebalo da bude lukava prevara i vešta krađa, pretvorilo se u borbu protiv zlobnog kralja i njegove okrutne armije zlikovaca. U svojoj misiji naši junaci će izvesti mnoga herojska dela (mada ne svojom voljom). Igra je puna duhovitih dijaloga i umešno režiranih sinematika. Kako bi atmosfera u igri bila što intenzivnija razvojni tim je posebnu pažnju posvetio audio segmentu.

Slično kao i u Giants-ima, i Armed & Dangerous je orijentisan na čistu akciju koja će se protezati kroz 21 misiju. U njima ćete uglavnom morati da pronađete određene predmete ili da doprete do nekog kontrolnog punkta. U single-player-u ćete moći da igrate i Run & Gun mod, ali i Base Defend mod (da, u single-player-u). U prvom ćete svoj tim predvoditi kroz prostrana okruženja u potrazi za određenim ciljevima koje morate uništiti koristeći oružje, dok ćete u drugom kao što i njegov naziv kaže morati da branite bazu od napada armija King Forge-a.

Jedna od bitnih stvari kojoj je Planet Moon posvetio punu pažnju jesu oružja. Pojaviće se više od sedamnaest vrsta oružja, od kojih će neka biti u stanju da smaknu i po petnaest neprijatelja odjednom. Lanser raketa Vindaloo, snajper Cyclops, Topsy-Turvy, Sticky bombe

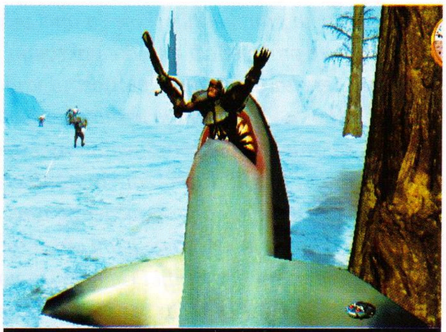


"ONO ŠTO JE U STARTU TREBALO DA BUDE LUKAVA PREVARA I VEŠTA KRAĐA, PRETVORILO SE U BORBU PROTIV ZLOBNOG KRALJA I NJEGOVE OKRUTNE ARMIJE ZLIKOVACA."

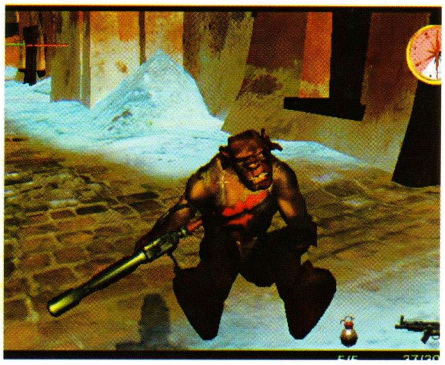
samo su neka od njih. Kasnije u toku igre moći ćete da isprobate i pokretne mitraljeze poput Stig-a, top Forge, itd. Najinteresantnije je naravno ono sa najčudnijim imenom - Topsy-Turvy. Naime njegova funkcija je u tome da celokupnu scenu okrene naopako i sve one koji su stajali na zemlji podigne u vazduh. Naravno svi likovi iz vaše ekipe će biti dovoljno brzi da se uhvate za nešto pre nego što, hm, padnu, odnosno polete, odnosno ... nazovite to kako hoćete. Ceo fazon je u tome da kada sve vratite na normalu

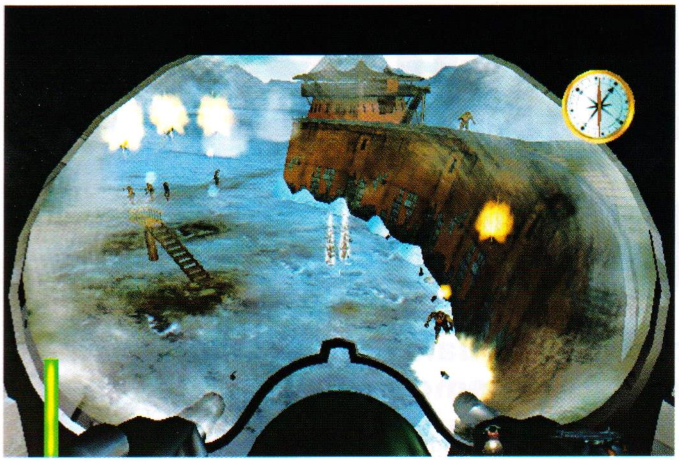
"...IGRA ARMED & DANGEROUS BI TREBALO DA OBILUJE DUHOM I KREATIVNOSTI KOJE PAMTIMO IZ IGARA POPUT GIANTS, MDK, SACRIFICE."

Počinje potraga za velikim nevaljalim vukom.



Ostatak kulisa sa snimanja prvog dela filma Ajkula.





možete mirno da zapalite jednu i posmatrate kako će se vaši neprijatelji razbijati padajući na zemlju. Ako mislite da je ovo šašavo... ima još. U određenim momentima u igri moći ćete da upotrebite i lanser kopnenih ajkula (odakle im samo ideja?). Ovo oružje izbacuje dve prilično velike ajkule koje danima nisu okusile meso i koje će krenuti u potragu za klopom koja hoda na dve noge. Jednostavno ih "oslobodite" i pratite kako smanjuju broj neprijateljske žive sile. Radosti nikad dosta, rekli bismo, jer ima još nekoliko tipova blesavog oružja, poput Black Hole-a (crna rupa) koja u nekoliko trenutaka u sebe usisa sve sa ekrana - i predmete i neprijatelje (hvala bogu, okruženje i teksture ne dira). Da mi je samo znati šta će uraditi da uravnoteže oružje...

Pridržavajući se sličnog fazona kao u igrama Giants i MDK, razvojni tim je u igru ubacio horde nezgodnih neprijatelja. Baje koji će vam zadati puno problema su poznati po imenu Captains i predvodiće jedinice u borbi. Oni su maksimalno izvežbani i savršeno poznaju borbenu taktiku.

Ni ostali neprijatelji neće biti mačji kašalj. Najimpresivniji, a ujedno i najopasniji neprijatelji koje ćete sresti će biti divovski Goliath-i, kao i potpuno otkačeni Q1-12 (unapređena verzija vašeg ortaka Q1-11) koji će vas puniti chaingun-om do besvesti. Pored njih u pojedinim fazama igre dočekaće vas i abnormalno velike bos-baje. Pa vi sad vidite šta ćete.

Okruženja kroz koje se budete kretali će biti napakovana interaktivnim predmetima, a dizajneri su ih kreirali sa idejom da budu originalna; tako ćemo imati prilike da vidimo mešavinu fantazijskih i naučno-fantastičnih pejzaža. Biće tu snežni predeli, visoki planinski vrhovi, ogromni grebeni, guste i neprohodne šume, i sl.

Kako bi cela igra izgledala kako je razvojni tim i zamislio, koristiće se naslednik engine-a koji je pokretao igru Giants. Engine je u stanju da renderuje veliki broj objekata i 3D modela, pa očekujemo odličnu grafiku. Kao dodatni plus stoji i odličan fizički model koji je u igrama ovog tipa vrlo bitan.

Trenutno ne znamo puno o multiplayer-u, jer momci iz Planet Moon-a neće ništa da nam kažu o tome, ali ako se prisetimo Giants-a, možemo pretpostaviti da će multiplayer verovatno naći svoje mesto i u ovoj igri.

Prema izdavaču igra treba da se pojavi u prodavnicama (ne kod nas) sredinom decembra ove godine, baš na vreme za novogodišnje praznike.

Vince Massa

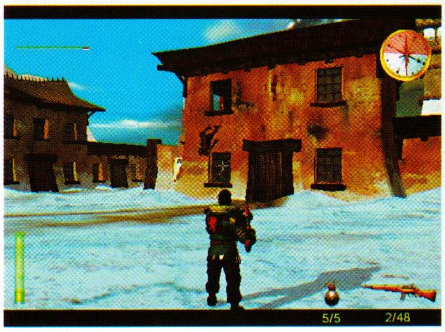
Razvojni tim

Planet Moon Studios je relativno mlad razvojni tim sastavljen od petnaestak ljudi, radi igre za sve platforme. Najpoznatiji su po naslovu Giants: Citizen Kabuto.

"U ODREĐENIM MOMENTIMA U IGRI MOĆI ĆETE DA UPOTREBITE I LANSER KOPNENIH AJKULA."

Dodatni info

- Glavni lik u igri se zove Roman. Odrastao je na surovim ulicama Midden-a, a podigao ga je ludak poznat kao Rexus. Godine su prolazile i Roman je formirao grupu razbojnika koju je nazvao Lionhearts. Naš junak je vrsni strelac, kriminalni genije i opasna faca. Bori se za "više" ciljeve i ne beži od toga.
- Međutim ovo ne važi za njegovog najboljeg druga Jonesy-ja, Škota koji je odrastao sa Roman-om. Pošto mu je miniranje zanimanje, on je u ovoj lopovskoj družini zadužen za uništavanje svega i svačega. Jonesy je vrlo sarkastičan i sebičan, ali i apsolutno odan svojim prijateljima.
- Q1-11 je s druge strane fin i ljubazan. On je bivši robot ubica koji je bio u sastavu King Forge-ove armije, ali je zahvaljujući velikoj ljubavi prema čaju stekao svest o sebi kao biću. Bilo je namenjeno da se nađe na otpadu robota, ali ga je Roman sticajem okolnosti spasao.
- Poslednji član Lionhearts-a je Rexus, odnosno staratelj koji je podigao Roman-a. Nekada je bio priznati doktor i čarobnjak, a onda je skrenuo u ludilo posle jedne teške povrede glave.
- igra se dešava na pet jedinstvenih lokacija: smrznuto područje Bergog Wasteland, Midden Mountains, proplanci Midden-a, Wild Woods i stene Jerosa.
- Igra će se pojaviti lokalizovana na nemački i francuski jezik.
- Po rečima razvojnog tima uzimanje ove video igre se preporučuje i u slučajevima pojave karijesa i kamenca na zubima, ali se ne preporučuje ukoliko patite od mučnine. Ako ne verujete proverite na zvaničnom sajtu igre.



GROUND CONTROL 2: Operation Exodus

Pobunjenici protiv imperije i rat za nezavisnost u dalekoj galaksiji, no sa nešto drugačijim protagonistima od onih na koje smo navikli

Ukoliko ste u poslednjih nekoliko godina pratili razvoj RTS žanra, pretpostavljam da će vam naslov Ground Control zvučati poznato. Ovaj pulen švedskog razvojnog tima Massive Entertainment je zapamćen kao jedna od kvalitetnijih strategija. Vrlo brzo nakon originala High Voltage Software je izbacio solidan skup dodatnih misija Ground Control: Dark Conspiracy koji je nastavio tradiciju sa odličnom 3D grafikom, briljantnim zvukom i zadovoljavajućom dinamikom. Posle više od dve i po godine, Sierra je najavila da talentovana ekipa iz Massive Entertainment-a radi na nastavku originalne igre sa neizbežnim 2 u imenu i podnaslovom Operation Exodus.

Game info

IZDAVAČ VU Games
RAZVOJNI TIM Massive Entertainment
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.groundcontrol2.com
DATUM IZLASKA Proleće 2004.

U Ground Control 2 igrač može da preuzme komandu nad jednom od dve zaraćene strane (svaka ima specifičnu tehnologiju i način borbe). Snage Northern Star Alliance se sastoje uglavnom od iskusnih i prekaljenih ratnika koje bi svi trebalo da respektuju. Više vole da se služe konvencionalnim arsenalom, poput topova i artiljerije na hemijski pogon (a od kada se ovo smatra konvencionalnim naoružanjem? - pit.ur.) (pa od 2483. godine - odgovor lekt.). Terran Empire s druge strane koristi napredno energetsko oružje.

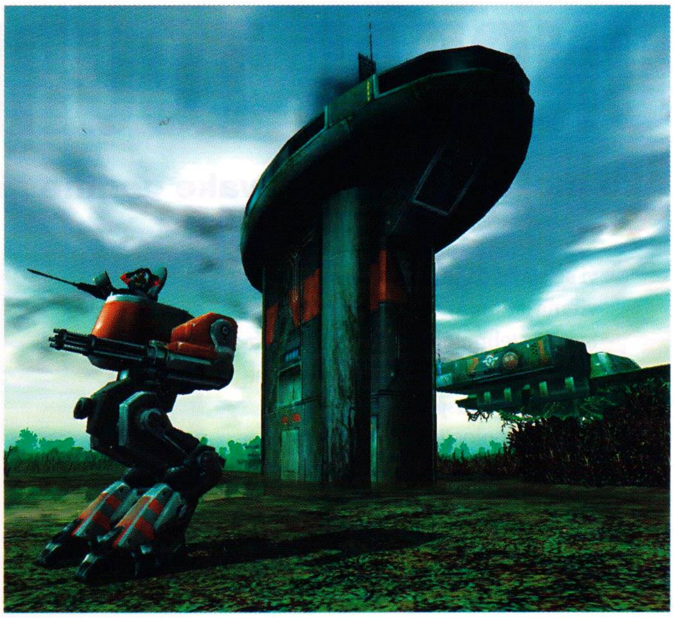
Isto kao i u originalnoj igri ni ovde nećete morati da se "smarate" građenjem baze i uobičajenim sakupljanjem resursa, već je fokus stavljen na borbu, odnosno kontrolu pojedinačnih jedinica. Upravljanje jedinicama je donekle unapređeno zahvaljujući novom "zbirnom" sistemu koji igraču dozvoljava da u akciju pošalje vojsku sastavljenu od različitih jedinica. Svaka strana ima po šesnaest različitih jedinica, pešadiju, tenkovske jedinice, raznovrsne artiljerijske jedinice, itd. Pre nego krenete u bitku sami možete da odredite najpovoljniju formaciju za vaše jedince. Osim toga i kretanje im je koordinirano pa će na novu lokaciju svi stići istovremeno.

Naglasak je stavljen i na mogućnost kontrole i modifikovanja svake jedinice ponaosob. Na primer, u mnogo slučajeva igrač će morati da iskoristi transportne brodove kako bi prebacio spore jedinice na željenu lokaci-

"ISTO KAO I U ORIGINALNOJ IGRI NI OVDE NEĆETE MORATI DA SE "SMARATE" GRAĐENJEM BAZE I UOBIČAJENIM SAKUPLJANJEM RESURSA, VEĆ JE FOKUS STAVLJEN NA BORBU, ODNOSNO KONTROLU POJEDINAČNIH JEDINICA."

Razvojni tim

Massive Entertainment je švedski razvojni tim osnovan 1997. godine kao producentska kuća za interaktivni softver i nalazi se u Malmeu. 2000. godine izdaju Ground Control i postižu veliki uspeh među ljubiteljima RTS žanra. U sledeće tri godine šire svoje delovanje i na tržište mobilnih uređaja, pa prave igre i za njih. Trenutno završavaju Ground Control 2.



"...BIĆETE U PRILICI DA TRANSPORTER KONFIGURIŠETE PO ŽELJI. TO ZNAČI DA MU MOŽETE MODIFIKOVATI MOTOR, UVEĆATI TRANSPORTNI PROSTOR, ILI PAK DODATI I POJAČATI NAORUŽANJE."

ju. Da bi ste ovu operaciju što efikasnije izveli bićete u prilici da transporter konfigurišete po želji. To znači da mu možete modifikovati motor, uvećati transportni prostor, ili pak dodati i pojačati naoružanje. Naravno, da bi povećali kargo prostor morate da smanjite vatrenu moć broda, pa je na vama da odredite šta vam je veći prioritet.

Pošto ćete u misije uglavnom ići sa manjim brojem jedinica, moraćete da vodite računa o njima i njihovim prednostima odnosno manama. Pojedine karakteristike jedinica mogu da se iskoriste zavisno od okruženja u kom se borite, pa će pešadija u urbanom okruženju snalažljivo tražiti zaklon u zgradama i postavljaće efikasne zasede. Ukoliko se okršaj odvija na otvorenom, onda bi bilo dobro da u vatru pošaljete tenkove. Zamislite sad koliko je dobro to što ovde možete aktivno da podesite i debljinu oklopa vaših tenkova - naime radi se o tome da igrač može da pojača oklop na sve četiri strane tenka, zavisno od pretpostavljenog pravca neprijateljskog dejstva. Združenim dejstvom tenkovskih jedinica i pešadije možete dejstvovati po neprijatelju na više načina. Recimo, ukoliko se vaš tenk nađe odsečen od ostatka jedinice, možete aktivirati posebne oklopne "štit-ploče" (koje se mogu izdužiti iz tenka) i tako zaštiti pešadiju koja je napredovala uz tenk. Vetar, kiša, peščane oluje i sl. će dodatno zaokupiti vijuge stratega.

AI je značajno unapređen i optimizovan u odnosu na original. Bez obzira na okruženje budite sigurni da će vas neprijatelj čekati dobro skriven i iskoristiti svaku priliku da vam postavi zasedu. Drago nam je bilo da čujemo ovako nešto, tim pre što je većina AI rutina u originalu bila skriptovana pa ni igra nije bila preveše izazovna.

Sve ovo što ste pročitali daje samo jedan mali pogled na ono što vas očekuje u single-player kampanjama. Na sreću prisutan će biti i ne manje zanimljiv multiplayer. Stari igrači Ground Control-a će biti zadovoljni što je i u ovu verziju uključena opcija drop-in pomoću koje mogu da se uključe u već započetu igru na nekoj udaljenoj lokaciji. Prisutna je i mogućnost da se igra single-player mod u Co-op-u što je prilično zanimljivo. A ako vam ni to nije dovoljno, razvojni tim će ubaciti i skup alata za modere, pa će talentovani među vama moći da se iskažu. Massive Development je dosta učinio kako bi osavremenio igru i prilagodio je današnjim standardima, pa su jedinice i okruženja vrlo detaljni (u jednoj misiji krećući se kroz močvaru susrešćete bujnu floru i faunu, a ptice će se uplašeno razleteti kada počnu vatreni okršaji). Ground Control 2 će po svemu sudeći biti dostojan naslednik odlične strategije. Igra se verovatno neće pojaviti pre proleća sledeće godine, a mi ćemo nastaviti da vas obaveštavamo o rezultatima napora razvojnog tima.

Uroš Pavlović

Dodatni info

LIKOVI U IGRI:

- Jakob Angelus - Ima 27 godina, visok je 187cm, težak 90kg. Odrastao je u Victoria City-ju. Kao i mnoga druga deca koja su ostala bez roditelja i on je vrlo mlad regrutovan u vojsku, gde je brzo prihvatio surovu realnost modernog ratovanja. Iako je tokom obuke stalno dolazio u sukob sa pretpostavljenim, njegov instruktor je u njemu prepoznao pravog lidera.
- Vlaana Azleea - Ima oko 25 godina, visoka je 175cm, a poznata je i pod nadimkom "Mesar iz Ariela". Ona je careva desna ruka i zadužena je da premijera kolonije Morningstar ponovo dovede pod carsku kontrolu. Agenata poput nje ima u velikom broju i razbacani su po mnogobrojnim kolonijama, a pošto je Morningstar najvažnija, ovaj zadatak je poveren najokrutnijem agentu

FRAKCIJE U IGRI:

- Northern Star Alliance - nekada značajna snaga u Orion Sphere-i, NSA je jedna od retkih kolonija koja se suprotstavlja moći Terran Empire-a. Njihova matična planeta Morningstar Prime je već godinama pod opsadom, ali i dalje hrabro odoleva. Uspeva da se održi zahvaljujući snažnim i snalažljivim vođama. Iako postoje tek nekoliko stotina godina uspeli su da stvore moćnu flotu, koju je nažalost u velikom broju uništilo Terran Empire. Njihov arsenal je prilično konvencionalan zato što izbegavaju najsavremeniju tehnologiju.
- Terran Empire - relativno novo carstvo formirano iz pepela nekadašnjih mega korporacija, koje sada gvozdenom rukom pokušava da pokori kolonije koje mu se nisu priklonile. Izuzetno su se namerili na Morningstar Prime, jer žele da osvoje udaljene kolonije i ujedine ljudski rod po svaku cenu. Pošto po njihovom ubeđenju cilj opravdava sredstva, sudbina Morninstar-a je zapečaćena. Pouzdaju se u naprednu tehnologiju i neograničen broj novih legionara koji se bore u njihovo ime. Najsuroviji agent Terran Empire-a, Vlaana je dobila zadatak da pokori Morningstar

UNREAL TOURNAMENT 2004

Ako može FIFA da se svake godine podmlađuje, može i UT

Svi se slažu da je Unreal već duže vreme sinonim za najsuperiorniju igračku tehnologiju koja je u opticaju. Ovo je prilična smela konstatacija o kojoj bi se dalo raspravljati, ali neka bude. Unreal tehnologija je prisutna kako u vrhunskim naslovima, tako i u mnogobrojnim prosečnim (tj. u onima za koje je razvojni tim mogao da izdvoji dobru lovu).

Nedavno je Unreal tehnologija kroz single-player FPS Unreal II: The Awakening i multiplayer Unreal Tournament 2003 zakoračila još jedan korak napred. S obzirom na ogromnu bazu obožavalaca ove dve igre su se odmah po izlasku na tržište prodavale k'o alva, pa je sasvim normalna odluka Epic Games-a i Digital Extremes-a da udruže snage i porade na još jednom nastavku koji će se na opšte iznenađenje zvati Unreal Tournament 2004 - mašta radi svašta.

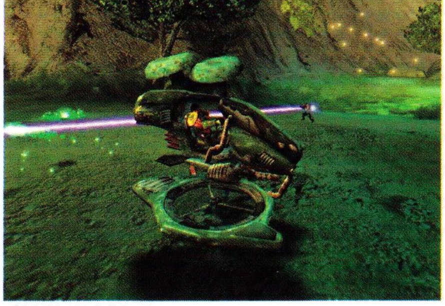
■ Game info

IZDAVAČ Atari
RAZVOJNI TIM Digital Extremes
ŽANR Multiplayer FPS
SAJT IGRE http://www.unreal-tournament2004.com
DATUM IZLASKA Februar 2004

Iako UT2004 neće sa sobom doneti unapređenje Unreal tehnologije, sigurno je da će igrivost pretrpeti mnoge pozitivne izmene. Ono što nas najviše raduje je uvođenje vozila koja će sasvim sigurno igri dati jedan potpuno novi fazon. Moći ćemo da isprobamo standardna vozila za kretanje po tlu, svemirske brodove kao i razne druge letilice. Igrači će konačno moći da odmore svoje žuljevite UT noge, jer neće morati isključivo da pešače. Jedno od najinteresantnijih vozila kojima će moći da se upravlja će biti transporter koji prebacuje trupe na bojno polje.

PAŽNJA, moramo da napomenemo da će vozila biti dostupna igračima SAMO kroz novi igrački mod, nazvan Onslaught (tuča, ludilo, šizenje). Možda će vas ovo pomalo obeshrabriti, ali ugrađeni editor (UnReal Ed) namenjen talentima (fanaticima) je tu da vas uteši. Onslaught mod podseća na CTF i lako ćete ga pokapirati. Igra se na velikoj mapi na kojoj će igrači morati da se ubace u neprijateljsku bazu. Kada vam to jednom pođe za rukom, nakon svake

"...SPIDER PARASITE MINE (U SLUČAJU EKSPLOZIJE SEJE PAUKE KOJI VAS MOGU PRATITI GDE GOD DA SE SAKRIJETE). OVU ŽIVU MUNICIJU U IZVESNOJ MERI MOŽETE I KONTROLISATI TE IH EVENTUALNO USMERITI NA SVOJE NEPRIJATELJE."



■ Dodatni info

▶ Unreal tehnologija je jedna od najzastupljenijih među današnjim igrama, a njena najveća snaga leži u tome što predstavlja kompletan paket za razvoj igara koji je definitivno izdržao sve testove vremena. Što bi mi rekli, potencijalni korisnik (dizajner igara) dobija engine po sistemu ključ u ruke. Iako na tržištu postoje programi koji su vrlo kvalitetni, prvenstveno mislimo na QSound, Motivate! i Caviar, svi oni pokrivaju samo određene segmente razvoja video igre. Ono što je bitno je to da su svi sastavni elementi Unreal engine-a konstruisani tako da rade zajedno kao celina i da se dopunjuju.

▶ Evo vam nekoliko saveta vrhunskih UT igrača, koji se verovatno mogu primeniti i na neke druge naslove:

*Pucajte kroz zidove da bi ubili protivnika pre nego što može da vas vidi. To možete učiniti sa lanserom raketa, flak cannon-om i sl.

*Mnogi igrači pucaju na sve što se kreće; nemojte rasipati municiju, ako neko počne da beži pratite ga i tek kada ste sigurni da ga možete pogoditi pucajte.

*Iako možda zvuči smešno, posmatranjem ćete naučiti jako mnogo caka i finesa. Tako ćete između ostalog provaliti i koje su omiljene putanje pojedinih igrača.

*Kada na otvorenom prostoru u daljini snimite nekoliko tipova kako se rokaju, zauzmite položaj blizu mesta pogodnog za bekstvo, uzmite oružje koje iz te daljine može da ih ubije i krenite da pucate po njima dok su zauzeti međusobnim uništavanjem. Možda ovo i ne spada u fer plej, ali borba na život i smrt je retko poštena.

Razvojni tim

Digital Extremes je osnovan 1993. godine, a osnivač je James Schmalz. Na samom početku, tim okupljen oko osnivača je napravio jednu od najuspešnijih shareware igara u istoriji: Epic Pinball, kasnije je usavršen u Extreme Pinball i u Adventure Pinball. 2001. godine osnivaju Brainbox Games koji se bavi isključivo pravljenjem igara za konzole. Digital Extremes je najpoznatiji po naslovima Unreal i Unreal Tournament 2003, a trenutno radi na Unreal Tournament 2004.

pogibije ćete se sponovati blizu neprijatelja, tako da nećete morati da jurcate preko cele mape kako bi došli do njenih ključnih delova. Oni koji su učestvovali u PlanetSide mečevima će se sigurno snaći.

Lepa vest za sve ljubitelje UT je i da se ponovo vraća tzv. Assault mod (strava mod iz originalnog UT). U njemu se nadmeću dva tima, a jedan mora da spreči drugi da izvrši postavljeni zadatak. Pošto jedan od timova ispuni zadatak, uloge se menjaju, a meri se i ko je brži.

Sve u svemu očekujte mnogo više izazova. Nedavno je glavni dizajner UT tima Cliff Blezinski izjavio da treba dodatno raditi na poboljšanju AI-ja u igri kako bi botovi, timska koordinacija i kretanje bili još bolji. Botovi će biti veštiji u skakanju, izbegavanju projektila i taktiziranju. Efikasno će delovati kao tim, a ni u okršajima jedan na jedan neće biti mačji kašalj. Ipak, pošto ni u čemu ne treba preterivati, ni AI neće biti savršen i nepobediv, nego će poput ljudskih protivnika praviti greške i ispoljavati slabosti.

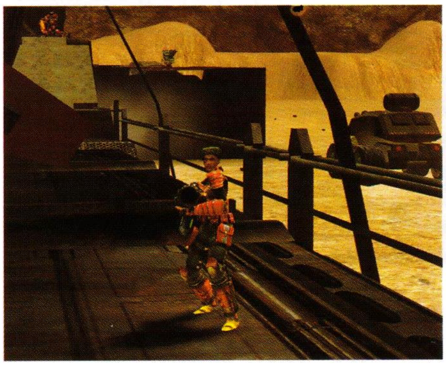
Još jedan plus je i mogućnost komunikacije između igrača glasom.

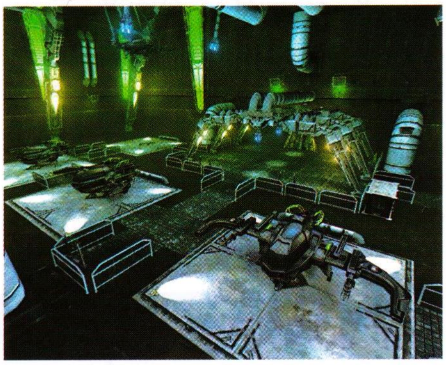
Od oružja nas očekuje nekoliko zanimljivih noviteta. Tu su dual assault rifle i spider parasite mine (u slučaju eksplozije seje pauke koji vas mogu pratiti gde god da se sakrijete). Ovu živu municiju u izvesnoj meri možete i kontrolisati te ih eventualno usmeriti na svoje neprijatelje. Takođe, moći ćete da koristite i poseban lanser raketa za uništavanje vozila koji se ovde zove AVRiL.

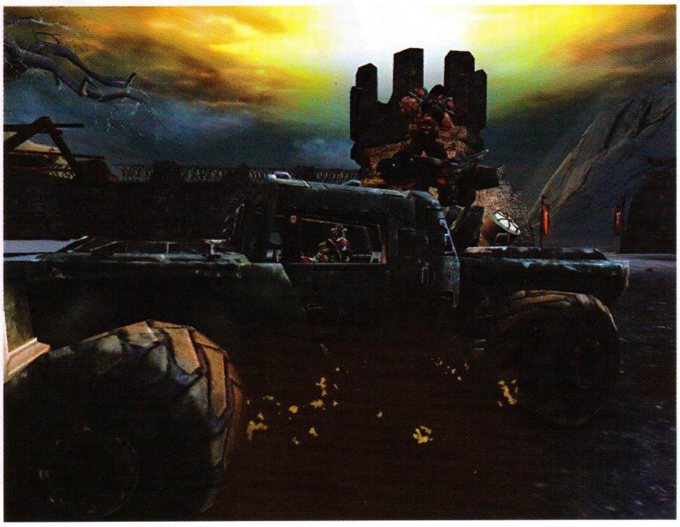
Unreal Tournament-a 2004 se u globalu neće se mnogo razlikovati od svog prethodnika sa 2003. godinom u naslovu, jer koristi istu tehnologiju, ali i pored toga: nove karakteristike, mape, likovi, vozila i poboljšanja bi trebalo da zadovolje svakoga. Uz to treba reći da su Epic i Digital Extremes obećali da će uz UT2004 ići i kompletan UT2003 zajedno sa dva bonus pack-a.

Igra bi trebalo da se pojavi u februaru 2004. Razvojni tim navodi da će do tada završiti sve što su naumili i izdati visoko kvalitetan proizvod. Nadam se samo da su iskreni.

Uroš Pavlović







WARTIME COMMAND: Battle for Europe 1939-45

1C Madox Games se sa visina spušta u prašinu

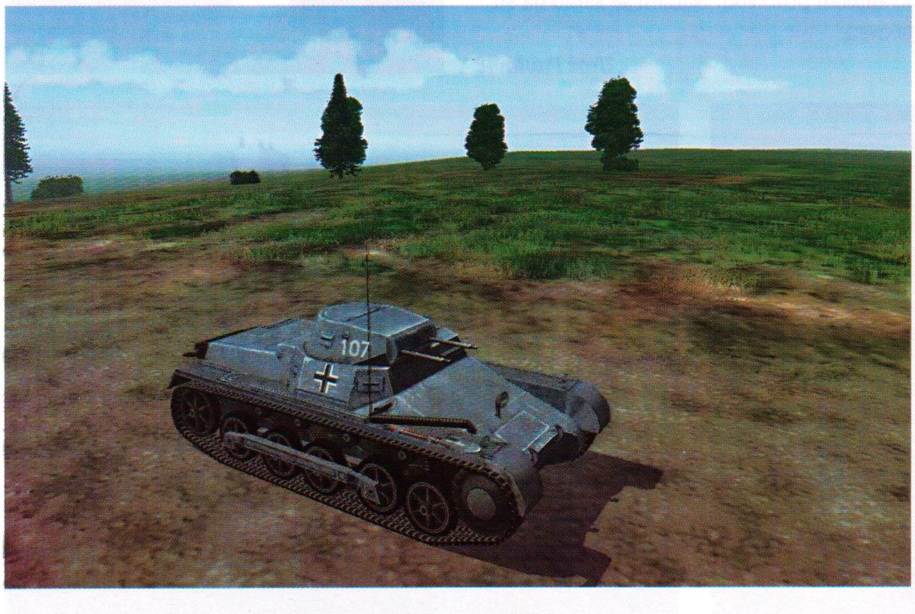
Poznati ruski razvojni tim 1C Madox Games, kreator odlične simulacije letenja IL2-Sturmovik ponovo stupa na scenu sa projektom pod skraćenim imenom Wartime Command: Battle for Europe 1939-45 (kompletno ime ćemo objaviti drugi put - kada to prostor bude dozvoljavao;-)). Da, da, kao što vidite još jedna igra sa temom drugog svetskog rata. Ovoga puta razvojni tim se nameračio da dokaže svoje umeće u RTS žanru. Iako je sigurno da Wartime Command: Battle for Europe 1939-45 neće zapanjiti igrače svojom originalnošću, po onome što smo saznali igra bi ipak trebalo da se razlikuje od onoga na šta smo navikli kada je ovaj žanr u pitanju. Danas, kao što znamo relativno mali broj RTS naslova nudi detaljnu 3D grafiku i fleksibilno kretanje kamere, ali ovaj naslov će ponuditi i više od toga (sudeći prema šotovima, Wartime će imati modele likova kojih se ne bi postidela ni neka pucačina iz prvog lica).

Game info

IZDAVAČ Codemasters
RAZVOJNI TIM 1C Madox Games
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.codemasters.com/battlefieldcommand
DATUM IZLASKA Leto 2004.

Wartime Command pokriva celokupni period drugog svetskog rata. Igrači će moći da je igraju i kao saveznici (Amerikanci, Britanci, Francuzi, Rusi) i kao pripadnici sila Osovine (Nemci). Svaka armija u igri ima specifične motorizovane jedinice, vozila, avione, oružje...

U suštini igra se svodi na upravljanje manjom grupom jedinica, od pešadije, preko tenkovskih jedinica do avijacije. Na osnovu dosadašnjih informacija igrač će u toku kampanja moći da upravlja sa preko 300 vrsta jedinica (naravno ne svima u isto vreme), ali raznovrsnost nije jedina njihova karakteristika. Kao prvo postoji nekoliko faktora koji značajno utiču na učinak jedinica na bojnom polju - iskustvo u borbi, moral, kao i individu-



"IGRAČI ĆE MOĆI DA JE IGRAJU I KAO SAVEZNICI (AMERIKANCI, BRITANCI, FRANCUZI, RUSI) I KAO PRIPADNICI SILA OSOVINE (NEMCI)."

Razvojni tim

1C:Maddox Games je ruska kompanija osnovana 1991. godine, koja se bavi kreiranjem video igara, njihovom distribucijom i marketingom. U svom sastavu imaju mnogo nezavisnih razvojnih timova i spadaju među najveće ruske firme u ovom biznisu. Najpoznatiji naslov im je IL2 Sturmovik, kao i nastavak IL2 Sturmovik: Forgotten Battlegrounds. Trenutno rade na Wartime Command: Battle for Europe 1939-45.

alne sposobnosti. Već mi se čini da će igranje ovog RTS-a biti prilično zanimljivo. Verovali ili ne postoji čak 36 atributa koji određuju kako će se vojnik ponašati u borbi, a oni se poboljšavaju napredovanjem kroz kampanje.Sposobniji članovi vaše jedinice će relativno bezbolno prolaziti kroz vatrene okršaje. Ipak moraćete da vodite računa, jer kada svi iz jedinice izginu prikupljeno iskustvo i veštine odlaze u nepovrat. Vojska može ulaziti u tenkove i uvežbati se da deluje timski bilo da je motorizovana, bilo da ide peške. Ovde dolazimo do interesantnog detalja - uvežbavanja jedinica. Na primer, ubacite lekara u tenk i posle određene "kilometraže" postaće odličan tenkista - koliko će vam ovo trebati ne znam, ali je dobro da postoji kao mogućnost. Kao komandant moraćete da vodite računa o svojim ljudima, jer ih na početku misija neće biti u izobilju. Igrač može često u toku igre pozvati i pojačanje u vidu vazdušnih napada, udara artiljerije ili padobranski desant.

Razvojni tim je uspešno rekonstruisao više od 33 mape originalnih evropskih lokacija, a većina misija je zasnovana na autentičnim događajima iz prošlosti. Kako bi uspeli da dočaraju pravu stvar (što se mapa tiče) koristili su gomile originalnih fotografija, a impresivan je podatak da se neke od mapa protežu i na površini od 1km2. Da bi dodatno pojačao doživljaj razvojni tim je proširio vidno polje na čitavih 4 kilometra, pa ćete moći da vidite i bitke koje se odigravaju u vašoj neposrednoj blizini. Iako u ovim bitkama nećete moći da učestvujete, one bi trebalo da doprinesu realističnosti igre.

Da bi grafika bila na visini 1C Maddox je odlučio da upotrebi unapređenu verziju engine-a koji je pokretao igru IL-2 Sturmovik, te će nivo detalja biti sasvim korektan. Okruženja će imati i travu, lišće, detaljno prikazane kuće, mostove i sl. Moram da spomenem i vodene površine koje izgledaju zaista lepo... bar za ovaj žanr.

Osim zanimljive single-player kampanje igrače očekuje i multiplayer nadmetanje. Pripremljeno je deset specijalno dizajniranih mapa, a ukupno će biti osam multiplayer modova koje ćete moći da probate preko LAN-a ili Interneta.

Iako je mnogo toga poznato teško je predvideti kako će ovaj naslov proći kada se u proleće 2004. bude pojavio na tržištu. Na osnovu ovoga što smo videli, C&C: Generali će dobiti dostojnu konkurenciju.

Uroš Pavlović

"DA BI DODATNO POJAČAO DOŽIVLJAJ RAZVOJNI TIM JE PROŠIRIO VIDNO POLJE NA ČITAVIH 4 KILOMETRA, PA ĆETE MOĆI DA VIDITE I BITKE KOJE SE ODIGRAVAJU U VAŠOJ NEPOSREDNOJ BLIZINI."

Dodatni info

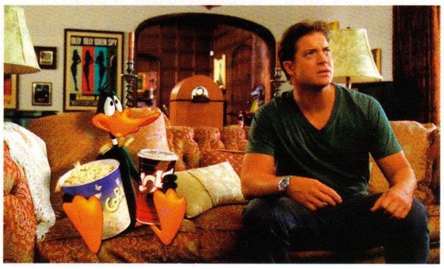
- Svaki vojnik će imati individualni AI, a imaćete prilike da vidite i autentične uniforme, oružje, vozila, avione i opremu koja u potpunosti odgovara originalnoj iz perioda drugog svetskog rata.
- Beta testiranje se ne predviđa pre marta sledeće godine.
- Razvojni tim se pri pravljenju ove igre bazirao na tri pravila:
- 1 - grafika u igri mora da bude vrhunska (naravno to vrhunska se razlikuje od žanra do žanra);
- 2 - realističnost je izuzetno bitna, a ona se postiže temeljnim istraživanjem i proučavanjem materije koja se obrađuje u igri;
- 3 - igra i pored svoje realističnosti mora da bude zabavna za igrača, jer niko od igrača ne želi da učestvuje u pravom ratu, već da se igrajući rata zabavi.
- Radu na interfejsu se pristupa vrlo ozbiljno jer je želja razvojnog tima, a i izdavača, da igrači u samo dva, eventualno tri klika dođu do svih potrebnih opcija neophodnih za uspešno komandovanje.

LOONEY TUNES: FILM!!!

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION je nova animirano-živa akcija, u kojoj pored Patka Dače, Duška Dugouška i ostalih, igraju Jenna Elfman, Brendan Fraser, Džon Kjuzak i Stiv Martin (u režiji Džoa Dantea). Radnja se dešava u stvarnom svetu sa animiranim i živim glumcima zajedno, koji će proputovati ceo sve u potrazi za Frejzerovim nestalim ocem i mitskim plavim dijamantom majmuna (Blue Monkey Diamond). Likovi putuju iz holivudskog studija od Pariza do Las Vegasa gde će posetiti kazino koga vodi niko drugi do Sima Strahota.

Film info

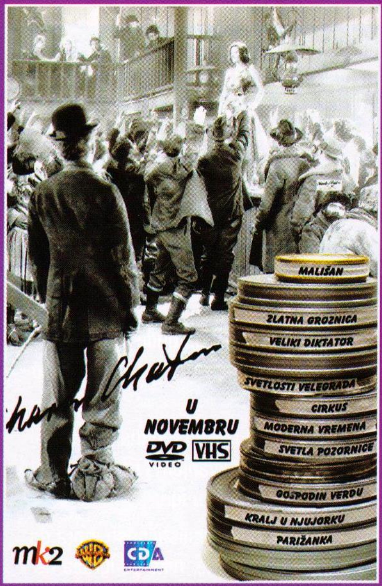
- **REŽIJA** Džo Dante
- **ULOGE** Jenna Elfman, Brendan Fraser, Džon Kjuzak, Stiv Martin, Patak Dača i Duško Dugouško
- **WWW.TUCK.EUNET.YU**



Čaplin kolekcija

VHS, DVD -11.novembar 2003,

Džonesi, Henri, Pit i Biver pre 20 godina bili su klinci u malom Warner Home Video predstavlja Kolekciju Čaplin, koja spaja na jednom mestu ova filmska remek-dela 20. veka u praktičnim pojedinačnim DVD setovima, kao i dvostrukom poklon setu i jednom sveobuhvatnom kompletu (izbor odre|enih naslova je tako|e dostupan i na VHS-u, kao i Box set). Serijal je kreiran i produciran u pariskom MK2 studiju, u saradnji sa Čaplin Asocijacijom™ (zaostavština porodice Čaplin). Sada po prvi put možete da doživite čudo, smeh, magiju i genijalnost prve svetske superzvezde onako kako ih nijedna publika ranije nije doživela.

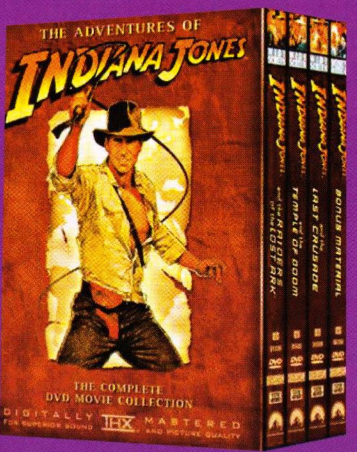


Svaki DVD sadrži jedinstvene dokumentarce koji vas vode iza kamere, u privatni život legende, sa raritetnim materijalom, odbačenim scenama i intervjuima. Najvažniji segmenti specijalnih dodataka uključuju materijal koji nikada nije prikazivan, pogled iza kamere, ekskluzivne snimke iz kolekcije porodičnih filmova, izbačene i alternativne scene, kao i originalnu muziku, remasterizovanu u 5.1 Dolby Digital tehnici. Svaki film je predstavljen sa potpuno restauriranom slikom i zvukom, što vam pruža još bolji doživljaj od originalnog bioskopskog izvođenja.

KOMPLETNA FILMSKA KOLEKCIJA AVANTURA INDIJANE DŽONS

VHS, DVD - 31. oktobra.

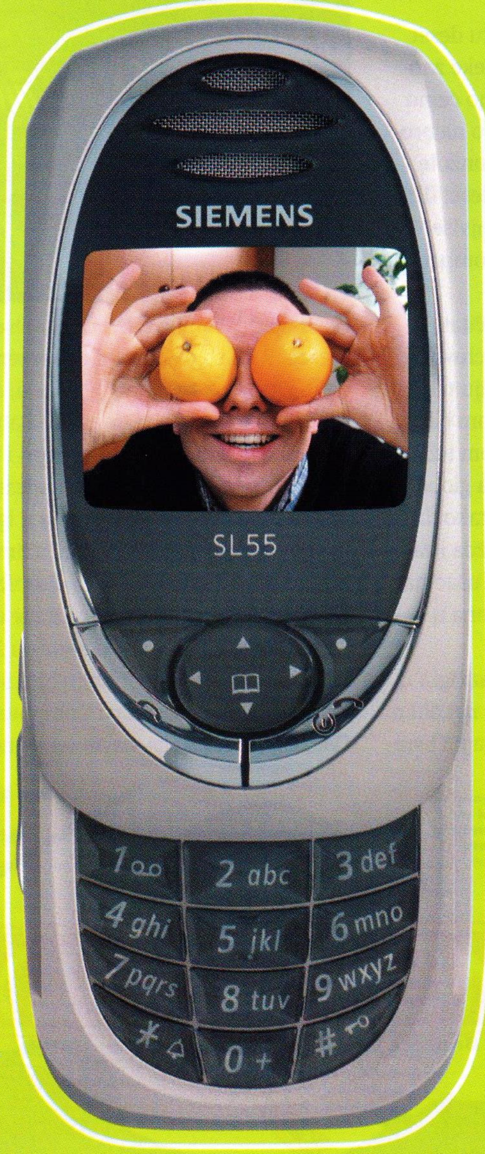
Dugo očekivano izdanje serijala o Indijani Džonsu na DVD-u uključuje filmove Otimači izgubljenog kovčega (1981), Indijana Džons i ukleti hram (1984) i Indijana Džons i poslednji krstaški pohod (1989).

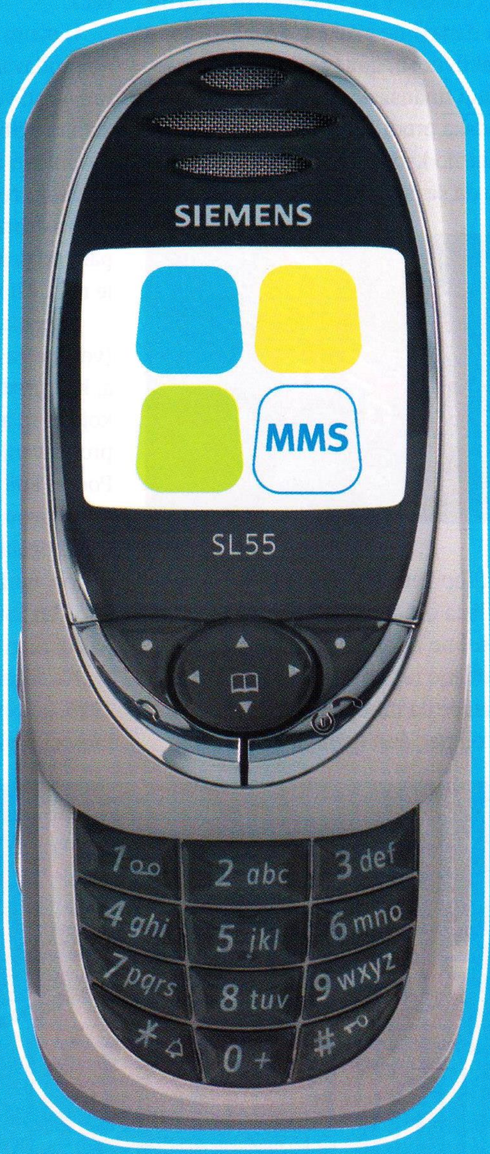


Ali zabava ne prestaje sa završetkom filmova - jer su se Paramount i Lucasfilm udružili u kreiranju spektakularnog bonus diska opremljenog specijalnim dodacima, produciranim posebno za ovu DVD kolekciju. Disk sadrži nove, ekskluzivne dokumentarce koji istražuju snimanje ovih nezaboravnih filmova, kao i najnovije intervjue sa glumačkom postavom i ekipom - uključujući Spilberga, Forda i Lukasa - plus mnoštvo drugih iznenađenja iz sva tri filma. Paramount i Lucasfilm su pretražili i svoje arhive u potrazi za pravim materijalom koji }e ubaciti na DVD. "Znali smo da moramo izneti materijal koji obožavaoci Indijane žele, uz kvalitet iznad svih njihovih očekivanja," rekao je Džim Vord, potpredsednik marketinga u Lucasfilmu. "Pored samih filmova, naravno, ova kolekcija istražuje svaki aspekt njihovog stvaranja - od kaskaderskih scena, preko vizuelnih efekata do muzike i zvuka. Gledaoci širom sveta istražuju istoriju koja stoji iza legendi o Indijani Džonsu. Bilo je sjajno raditi sa Stivenom i Džordžom na projektu koji im toliko znači, i njihovo angažovanje na ovoj DVD kolekciji zaista je čini posebnom."

ZVONI MI FOTO APARAT!

SMS je out, MMS je in! Podesi svoj telefon za MMS opciju pa šalji i primaj fotke, muziku i tekst, kombinuj medije do mile volje! Oseti ukus nove komunikacije! Poseti sajt www.mts064.telekom.yu i pozovi 064/789 da se prijaviš i koristiš MMS!





Mobilna Telefonija Srbije 064 Telekom Srbija

KOMBINACIJA SVIH KOMUNIKACIJA

DESET VELIČANSTVENIH

urednik: Uroš Pavlović

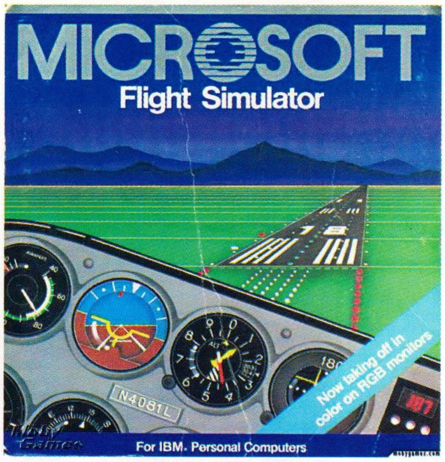
U poslednjih nekoliko godina video igre su se u mnogome približile filmovima, kako po kvalitetu samog sadržaja tako i u vizuelnom smislu. Ipak, zbog činjenice da filmovi (bar u formi u kojoj su danas) ne pružaju dovoljan stepen interaktivnosti, igračka industrija ima veći godišnji finansijski obrt nego celokupna holivudska produkcija. Kada je nešto toliko popularno kao video igre sasvim je normalno da se prave raznorazne liste pop-

ularnosti (Top Ten, The Best of i sl.), a zašto da ne i lista deset najboljih igara ikada. No međusobno upoređivanje i ocenjivanje igara je prilično nezahvalan posao - kako zbog činjenice da mnogi igrači ne igraju igre duže od pet, šest godina, tako i zbog toga što su ukusi različiti. Stoga je mnogo zahvalnije napraviti listu deset najprodavanijih igara u istoriji, jer treba samo protumačiti brojke, pa je objektivnost daleko veća.

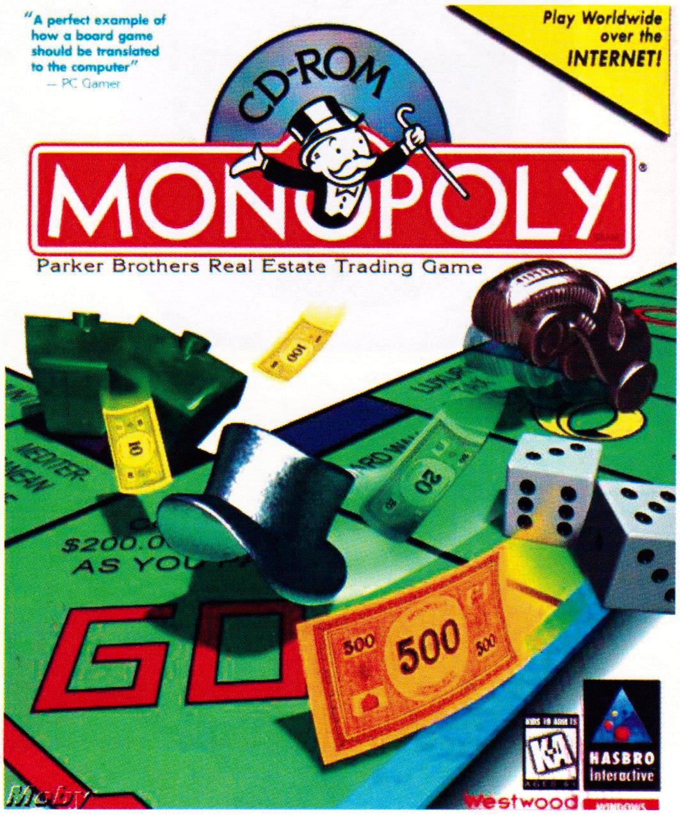
U ovom broju daćemo vam listu deset najprodavanijih igara uopšte uz neke zanimljivosti vezane za njih, a dodatno ćemo vam pružiti na uvid i informaciju o najprodavanijem igračkom naslovu za konzole. Na kraju ćemo predstaviti i listu deset filmskih ostvarenja koja su zaradila najviše para od prodatih ulaznica, čisto komparacije radi. Ali idemo redom.

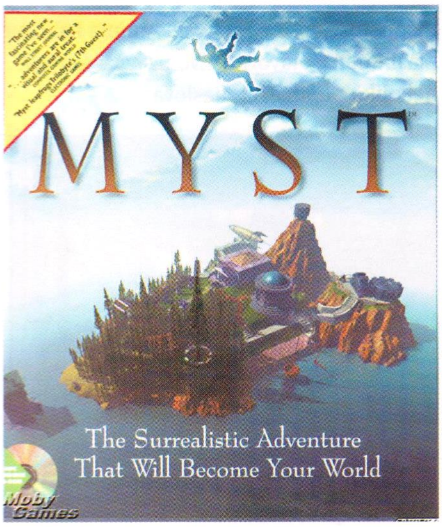
Informacije koje ćete ovde pročitati (vezane za igre) potiču iz NPDTechworld-a, koji predstavlja jedinu kompaniju u svetu koja se sa apsolutnim kredibilitetom bavi proučavanjem kretanja na igračkom tržištu. Podaci koji obuhvataju prodaju na globalnom nivou se ne obrađuju često, tako da se može desiti da je neki od njih možda i zastareo, možda je neki novi naslov ušao na Top Ten listu, ali verujemo da je ona u najvećoj meri aktuelna.

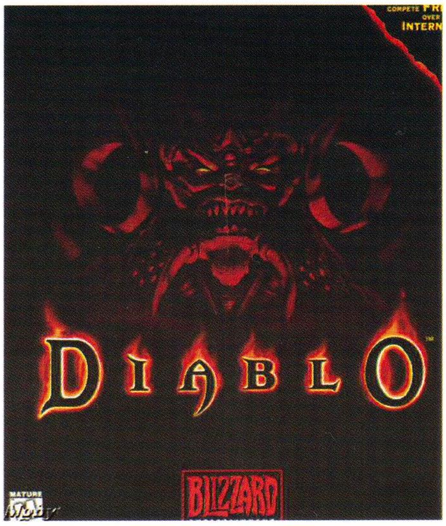
Na desetom mestu liste se nalazi igra iz 1996. godine, koja je u poslednjih nekoliko meseci vaskrsla i počela da obitava na lista-

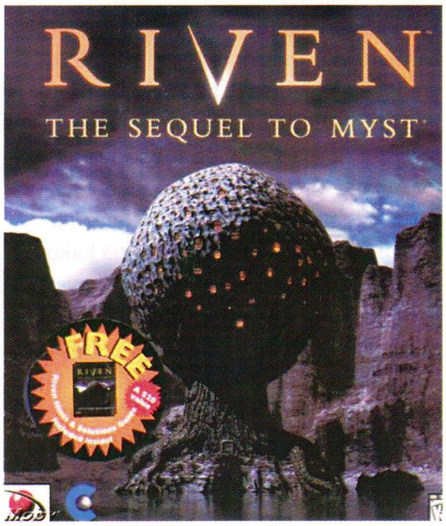


ma najprodavanijih naslova iz meseca u mesec. Radi se o Blizzard-ovom remekdelu, Diablo. Zanimljivo je da ovaj akcioni-RPG ljudi još uvek igraju preko Battle-Net-a. Koliko je igra popularna govori i činjenica da se jedno vreme u prodavnicama mogao kupiti i program za varanja u igri, koji bi vam omogućio levelovanje, uzimanje bitnih predmeta i slično. Inače, Diablo je od strane magazina PC Gamer (znate oni Ameri što nas kopiraju) u oktobru 2001. bio proglašen za sedmu najbolju igru svih vremena, a čitaoci magazina Computer Gaming World su ga stavili na jedno mesto









ispod - na osmo. Evo za kraj dve zanimljivosti u vezi igre - Blizzard je u startu želeo da ovaj naslov bude potezna strategija; tamnice u igri se nasumice generišu, tako da po izlasku iz igre i ponovnom ulasku u nju nikada nećete naleteti na dve iste.

Na devetom mestu se nalazi mnogima manje zanimljiva igra, Lego Island, avanturica u izdanju Mindscape-a, koja se pojavila 1997. godine. Možda deluje čudno da je ovaj naslov tako dobro prodavan, ali ako se ima u vidu da su Lego kockice zabava za sve generacije postaje jasnije šta je uzrok tome. Igra je u originalu trebalo da se zove Adventures on Lego Island.

Osmo mesto je okupirala još jedna igra koja je sve samo ne klasična PC igra. Radi se o igri Monopoly (kod nas čuveni Monopol) koju je kreirala Sega, a pojavila se u originalnoj verziji 1987. godine. Kupovina i prodaja kuća i hotela je u jednom periodu života svakako vrlo zanimljiva rabota, ali kada shvatite da ne možete postati drugi Donald Trump izgubiće svoju draž (bar meni). Ipak, očigledno je da je ljudi vole.

Na sedmom mestu se nalazi odlična Microsoft-ova strategija Age of Empires 2: The Age of Kings, koju su mnogi proglašavali najboljom strategijom 1999. godine. Iskusniji igrači među vama su je verovatno igrali, a koliko je bila "zarazna" možda najbolje svedoči i klauzula u EULA (End User License Agreement) igre koja zabranjuje da se ova igra igra u postrojenjima nuklearnih elektrana.

Šesto mesto je zauzela još jedna starija igra, avantura u izdanju Mindscape-a pod imenom Riven: The Sequel to Myst, odnosno nastavak igre Myst, koji se našao u prodavnicama 1997. godine. Na igri se radilo skoro četiri godine i rađena je na 13 SGI radnih stanica, a u igri možete videti blizu 7000 slika, kao i nekoliko sati predivne animacije. Prostranstva u igri su do četiri puta veća od onih u originalnoj igri. Muziku koja je bila istaknuti deo igre je komponovao Robyn Miller, a izašla je i na posebnom CD-u 1998. godine.

Dolazimo do velike petorke:

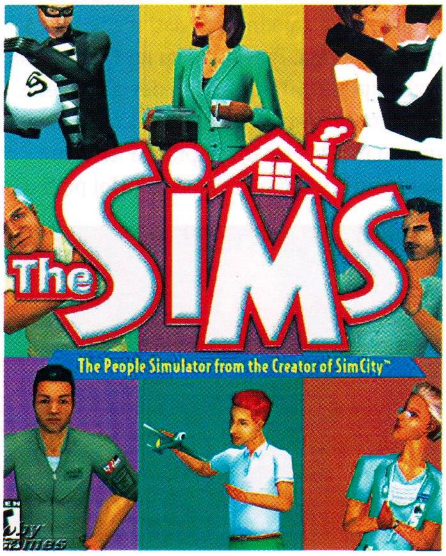
Mesto br. 5 - U klubu velikih "5" poslednje mesto zauzima igra koja je rađena po najpopularnijem kvizu na svetu... "Poređajte ih od najmanjeg... sad!".

Naravno radi se o kvizu "Ko želi da postane milioner?", koji možemo gledati i kod nas. Igra se u originalu zove "Who Wants to be a Millionaire?", izašla je 1999. godine u izdanju kompanije Buena Vista International i u njoj se pojavljuje voditelj kviza Regis Philbin. Mogućnost skidanja novih pitanja sa neta, kao i dva nova izdanja su ovaj naslov učinili jednim od najprodavanijih igara svih vremena. Zanimljivo je da je ova igra uspela da bude među najprodavanijima i za PC, PSX i Dreamcast konzolu. U full verziji igre (koja se mogla dobiti i kupovinom posebnog paketa hranjivih žitarica) na CD-u se dobijao i Merriam-Webster rečnik kao i softver za konekciju na Internet, a prodata je u preko 4 miliona kopija.

Mesto br. 4 - Letenje je oduvek fasciniralo čoveka, pa je tako i prvi simulator letenja na PC-ju stekao ogromnu popularnost. Prvi Flight Simulator Version 1 se pojavio još '80 za Apple II+, TRS'80 i Atari 800. Microsoft-ove verzije su godinama smatrane za najkvalitetnije, pa simulacije ovog tipa praktično niko više osim njih ni ne pravi. Prvi njihov simulator se pojavio 1984. godine, a realističnost mu je od početka bila glavna odlika. Vremenom igra je polako prerasla u priznati simulator za učenje letenja.

Mesto br. 3 - Kako god to izgledalo neverovatno, ovaj naslov je na trećem mestu - Roller Coaster Tycoon. Pravljenje i upravljanje zabavnim parkovima sa najluđim toboganima koje možete osmisliti ima izuzetnu draž i privlačnost. Uostalom to govori i uspeh drugog nastavka RCT2 koji se nedeljama nije skidao sa liste najprodavanijih naslova. Igra se pojavila krajem marta 1999. godine u izdanju Infogrames-a (sada Atari) i trenutno je postala hit. Trenutno se prodaje za 27$. Radni naslov igre je bio "White Knuckle".

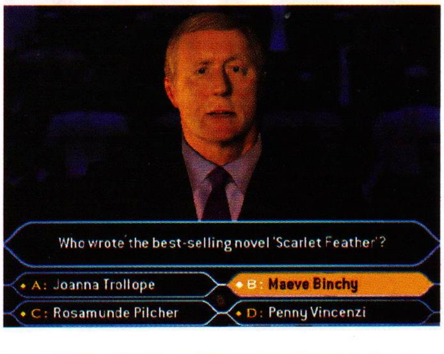
Mesto br. 2 - Možda i znate, a možda i ne... Drugo mesto najprodavanijih igara ikada, zauzima savršena avantura iz prvog lica Myst, u izdanju kompanije



Broderbund. Igra se pojavila 1994. godine i zahvaljujući nenasilnoj priči i izuzetnoj grafici dugo godina je bila najprodavanija igra na svetu (dok je nije skinuo naš broj jedan). Lik Sirrus-a u igri je igrao kompozitor muzike Robyn Miller, a Achenar-a i Atrus-a Rand Miller. Iako na listama najboljih igara nije prolazila bog zna kako dobro (42. mesto u PC Gamer-u), kupovali su je i stari i mladi. Izuzetna muzika iz igre je sa muzikom iz drugih Myst igara izašla i na CD-u '98. godine. Ako vas možda zanima, evo sa kojim je softverom rađena igra: Photoshop, Premier i Illustrator (Adobe), Painter (Fractal Design) i Morph (Gryphon Software). Procenjuje se da je za ovih devet godina Myst prodat u 6.23 miliona komada i mnogim kompjuterašima je prvih godina bio i glavni povod za kupovinu CD ROM-a.

Vraćamo se posle reklama... Kupite GAMER, GAMER Kupite GAMER!!! (ako čitate ovo najverovatnije ste ga već kupili, a pošto se koristimo ovako visprenim reklamama čisto sumnjam da ćete nabaviti sledeći broj - prim. lekt.)

Na prvom mestu se nalazi njegovo Veličanstvo - The Sims. Do prošle godine je gledao Myst-u u leđa, ali je sa 6.5 miliona komada postao najprodavanija PC igra svih vremena. O Simsima se manje-više sve zna, a verujem da znate da su i svi naslovi iz ovog serijala zajedno, prodati u više od 24 miliona kopija. Prevedeni su na 17 svetskih jezika, preko 60% igrača su devojke i žene. Ova igra je EA-u donela primat na PC segmentu tržišta i od nje napravila najjaču kompaniju u ovim vodama. U celoj priči o Simsima je zanimljivo da je njihov tvorac Will Wright jedva uspeo da nabedi ljude da mu izdaju prvi naslov, a kada je igra postala popularna svi su ga odjednom digli u zvezde. Simse najviše igraju ljudi u svojim tridesetim i to čak i po dvadeset sati nedeljno uživajući da se pretvaraju da su neko drugi. Čini nam se da je to njen ključ uspeha. Kako god, virtuelni čovečuljci su kreatorima doneli milione, a milionima radost što je u zbiru sasvim dovoljno za prvo mesto.



Ako ste mislili da je ovih nešto više od šest miliona kopija neverovatan broj, sasvim ste u pravu. Jedino ne znam kako bi onda mogli opisati najprodavaniji naslov za konzole od kada se ljudi igraju na njima. U pitanju je igra Super Mario Bros. 3 koja je prodata u 17.56 miliona primeraka!?! Zamislite sad to. A sve igrice iz Mario serijala su prodate u preko 160 miliona kopija, međutim mnoge su prodavane zajedno u paketu sa konzolom pa zato nisu uzete u obzir kao samostalni naslov. Dakle Super Mario Bros. 3 ostaje najprodavaniji samostalni igrački naslov svih vremena.

Milioni i milioni kopija, koliko je to u parama? To niko sa sigurnošću ne može reći. Cena igre varira vremenom i sa blizu 50$ može pasti na 20$, kako bi se i oni neodlučni naterali na kupovinu. Ako uzmemo da je prosečna cena igre u njenom prodajnom veku (recimo raspon od šest godina) bar 20-25 (stariji naslovi su jeftiniji, dok noviji možda ni ne padaju ispod 30$), onda domaći iz matematike uradite sami.

Kao što smo rekli filmovi se polako, ali sigurno približavaju igrama (ili obratno), pa smo za kraj ovog teksta ostavili i listu deset filmova koji su zaradili najviše para od prodaje bioskopskih ulaznica. Lista je pravljena na osnovu podataka iz celog sveta i izražena je u milionima dolara.

1.	Titanic	(1997)	1,835.5
2.	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	(2001)	968.6
3.	SW: Episode I - The Phantom Menace	(1999)	922.3
4.	Jurassic Park	(1993)	919.7
5.	LotR: The Two Towers	(2002)	918.6
6.	Harry Potter and the Chamber of Secrets	(2002)	866.3
7.	LotR: The Fellowship of the Ring	(2001)	860.2
8.	Independence Day	(1996)	811.2
9.	Spider-Man	(2002)	806.7
10.	Star Wars	(1977)	797.9

Mislim da tabelu ne treba posebno objašnjavati. Nisam siguran da su ovi filmovi i vaši favoriti (ukusi se svakako razlikuju), ali definitivno je da su filmovi za mlađe uzraste i fantastika ti koji mlate pare (ne računam Titanic). Da li vas zanima kako su plasirani naši favoriti? Evo navešćemo još nekoliko popularnih naslova:

Matrix ('99) je na 36. mestu sa 456.3 miliona;

Raiders of the Lost Ark ('81) je na 59. mestu sa 383.8 miliona;

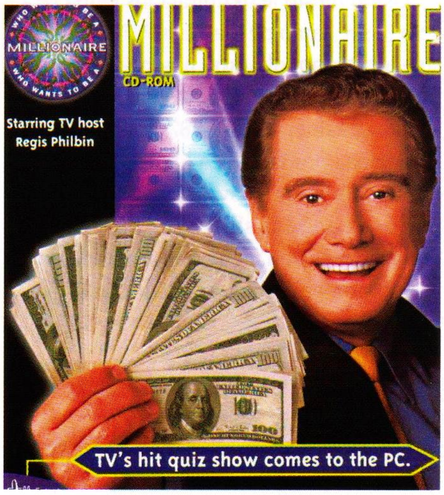
Excorcist ('73) je na 75. mestu sa 357.5 miliona;

Top Gun ('86) je na 88. mestu sa 344.7miliona;

Superman ('78) je na 128. mestu sa 289.4 miliona;

Speed ('94) je na 135. mestu sa 283.2 miliona.

Na kraju nema mnogo toga da se kaže... ako bi nekako trebali da sumiramo listu najprodavanijih igara ono što nam na prvi pogled zapada za oko je činjenica da praktično u osam od deset najboljih naslova nema nasilja. Mislim da ovaj podatak govori mnogo o svesti igrača i dokazuje da u igri



ne mora da bude krvi do kolena da bi privukla veliku pažnju - naprotiv. Specijalni efekti se brzo zaboravljaju, a priča je ta koja ostaje i posle gašenja računara. Pa najprodavanija igra svih vremena je često puta bila proglašavana i za najdosadniju igru... a ljudi su je i dalje kupovali nesmanjenim tempom. Prema tome forsiranje specijalnih efekta je kratkog veka - igrači hoće razvijenu, složenu i suptilnu priču. A sad dodaj mi onu sačmaru...

Najprodavanije PC igre

ZA KRAJ SEPTEMBRA 2003.

Evo nas ponovo sa spiskom najpopularnijih igara za PC platformu. U tabeli možete pogledati koje su PC igre bile najprodavanije u poslednjoj nedelji oktobra ove godine prema podacima koje izdaje kompanija NPD Techworld, a koja predstavlja jedinu kompaniju u svetu koja se sa apsolutnim kredibilitetom bavi proučavanjem kretanja na igračkom tržištu. Njene analize se koriste u pravljenju poslovne strategije kompanija iz branše zabavnog softvera i njihovim rezultatima se veruje. Podaci koje NPDTechworld obelodanjuje odnose se na severnoamerički kontinent, ali se s obzirom na veličinu tamošnjeg tržišta, generalno mogu primeniti i na ceo svet. Svake nedelje se obrađuje ogroman broj podataka sa velikog broja prodajnih mesta i prave razne top 10 tabele koje služe kao precizan pokazatelj aktuelnih trendova.

se tradicionalno pojavljuje najviše novih i dobrih naslova.

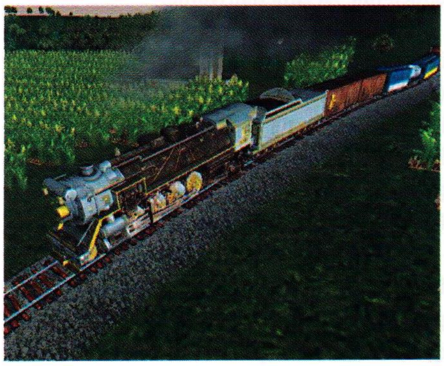
Možda je neobično što je na prvom mestu osvanuo jedan RPG, što se retko dešava, ali to je samo dokaz da ovaj žanr nema namere da se preda. Novi Simsi su naravno pri vrhu, što ne treba da čudi, a PC verzija igra Halo se posle tri nedelje na vrhu spustila na treće mesto. Maksa je pri vrhu, a da li će tu ostati zavisi i od novih naslova

10 najprodavanijih u svetu

1. Dark Age Of Camelot: Trials Of Atlantis	Mythic	$30
2. The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts	$30
3. Halo: Combat Evolved	Microsoft	$50
4. Max Payne 2: Fall Of Max Payne	Rockstar Games	$50
5. Age Of Mythology	Microsoft	$30
6. Railroad Tycoon 3	ZGOD	$50
7. The Sims Double Deluxe	Electronic Arts	$50
8. Age Of Mythology: Titans	Microsoft	$27
9. MS Flight Simulator 2004	Microsoft	$52
10. Call Of Duty	Activision	$50

Pred vama se nalazi tabela najprodavanijih PC naslova u poslednjoj nedelji oktobra 2003. godine.

Dugo se nije desilo da nam se lista ovako značajano izmeni. Praktično je samo MS simulator ostao na listi, dok su svi ostali ispali. Ali to je i normalno u jesen kada



koji treba da izađu do kraja novembra, mada je vrlo atraktivan naslov. Dodatne misije Titans su očigledno pospešile i prodaju originalnog Age of Mythology, a Sims paket od tri igre (The Sims, Sims Livin' Large i Sims House Party) se uglavio na sedmom mestu. Nadam se da će odlični Call of Duty uskoro preći u gornji deo tabele, jer to svakako zaslužuje.

Što se izdavača tiče Microsoft je prešišao EA (a vala i vreme je), a utrčali su još neki izdavači - iskoristili su trenutak slabosti velikih... Šta ćete? Pa instalirajte neku igru i za monitor.

Kao i uvek priložene cene igara su okvirne i važe za tržište Sjedinjenih Američkih Država, tek toliko da znate. Kako god, do sledeće tabele uživajte u igranju VAMA omiljenih igara.

Vesti iz sveta biznisa

VU Games ide na dole?

Sredinom novembra VU Games je prijavio prilično veliki pad prometa u trećem kvartalu ove godine i on iznosi nekih 54%. Mnogi analitičari ove rezultate posmatraju kao direktnu posledicu nedoslednih odluka kompanije Vivendi-Universal (vlasnika) koja je prvo odlučila da proda VU Games, a onda iznenada promenila odluku i

poželela da je i dalje zadrži pod sobom. Promet ostvaren u trećem kvartalu je bio oko 88.7 miliona dolara, za razliku od prošlogodišnjeg koji je iznosio oko 199 miliona. Rezultati za prvih devet meseci ove godine pokazuju pad od 37% u odnosu na isti period prošle godine. Trenutno su u završnoj fazi pregovori o prodaju kompletne kompanije Vivendi Universal, a kupac bi bila američka TV mreža NBC, koja posluje kao sastavni deo mega-korporacije General Electric. Najverovatnije da će se posao završiti početkom sledeće godine.

Digitalo učabrir'o

Po svemu sudeći još jedan razvojni tim je krenuo

put večnih lovišta. Izgleda da je američki razvojni studio Digitalo, previše toga uložio u svoju pucačinu iz prvog lica Devastation, a ona nije položila test kod publike i nije uspela da vrati dovoljnu količinu para. Prodaja igre je išla gore nego prodaja grejalica u Keniji (a to je verujte vrlo loše), a dodatno opterećenje za firmu predstavljala su i optimistička ulaganja u nekoliko novih projekata. Zanimljivo da je glavna pogonska snaga njihovog nesuđenog "hita" Devastation bila Unreal tehnologija, koja se koliko znamo baš i ne prodaje za bud zašto. Pored Devastation-a Digitalo je radio i na PC verziji igre Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Ključ je u bravu stavljen početkom novembra, a u tom momentu u studiju je još zvanično radilo osmoro ljudi, tako da su svi trenutni i budući projekti otkazani. R.I.P.

Vesti iz sveta biznisa

▶ Otkaz Interplay-u

Jedan od glavnih dizajnera u kompaniji Interplay, J.E. Sawyer je rešio da presavije list i uvije još jednu vut... (pazi šta pišeš, da ne presavijemo i tebe - Prim. Ur.) - dakle da presavije list i da dâ ostavku na svoje radno mesto. Svoju iznenadnu odluku je objavio na forumima Interplay-a želeći da preduhitri eventualne optužbe od strane menadžmenta kompanije. Uglavnom, bio je fer i nije detaljno objasnio koji su razlozi njegove ostavke, već je samo rekao da su lične prirode. Svima kojima ovo neće izmamiti osmeh se unapred izvinuo, a onima koje će ovo obradovati je čestitao. Tip je zvanično otišao 21. novembra. Zanimljivo da su međuljudski odnosi u Interplay-u došli na ovaj stadijum... ko zna moguće je da sve ovo ima veze sa stanjem u kome se nalazi firma, a koje nije baš sjajno. Inače Interplay nam je poznat po naslovima iz serijala: Baldur's Gate, Icewind Dale, Descent i drugi.

▶ Divlja Zemlja

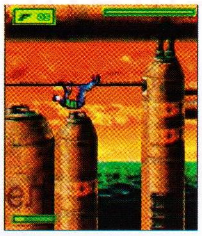
Neobična vest - SuperX Studios, kreatori foto-safari igre koja je pokupila mnoge nagrade na prošlom festivalu nezavisnih izdavača i razvojnih timova, su se dogovorili sa Entertainment Technology Corporation-om o pravljenju specifične simulacije - ture (kao kad idete kroz zabavni park i ukratko se upoznajete sa svim sadržajima) zasnovane na njihovom naslovu Wild Earth. Glavna zamisao je da se ovakva simulacija prodaje recimo zoološkim vrtovima, zabavnim parkovima i svima onima koji pokažu interesovanje. Dok se sve ovo ugovara PC igrači će morati da sačekaju početak sledeće godine ne bi li probali Wild Earth na svojim kompjuterima.

▶ Sega junački

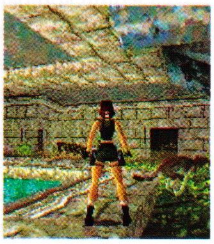
Poznata kompanija Sega je objavila poslovne rezultate za prvu polovinu fiskalne godine (april - septembar 2003) i prema njima kompaniji ide vrlo dobro. Čist profit koji je ostvarila u ovom periodu je porastao na 54 miliona dolara, što je skoro šest puta više nego prošle godine. Međutim treba naglasiti da njihova najveća zarada ne dolazio od video igara, već od velikih aparata za igranje koji su razmešteni svuda po svetu. Tako su i pored pada prodaje na 860 miliona dolara uspeli da u zbiru budu u debelom plusu. Ova godina je bila prilično čupava, a Sega je imala nekoliko planova za kupovinu pojedinih kompanija koji su u poslednjem momentu otkazani. Neka, preboleće oni to.

Hakovanje je u modi

Moderni genijalci usmeravaju svoje znanje u različitim pravcima i upuštaju se u svakojake poduhvate. Eto, najnoviji poduhvat koji nas može zanimati se odnosi na hakovanje najnovije Nokia-jine "zezalice" N-Gage, (pola mini igračka konzola - pola mobilni telefon). Radi se o tome da je grupa hakera uspela da probije copy-protection kodove i omogućila da se igre za konzolu mogu kopirati i slobodno razmenjivati. A sve se ovo dogodilo samo mesec dana pošto je konzola otpočela svoj život. U svetlu činjenice da Nokia očekuje da proda preko šest miliona ovih igračaka u sledećih godinu dana, a najveću zaradu naravno očekuje od igara koje se posebno naplaćuju, onda je normalno što ih je ovaj slučaj zabrinuo. Trenutno svi koji imaju mobilne telefone sa istim operativnim sistemom kao i Nokia N-Gage (Series 60) mogu skidati igre sa neta za dž.

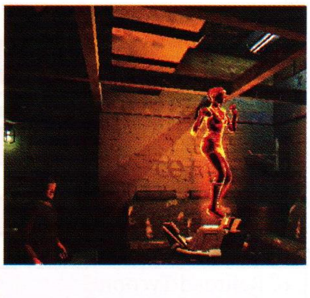


Nekoliko dana posle ove priče dogodio se i incident vezan za jedan od najuticajnijih igračkih sajtova Game Spy. Neki genijalac (očigledno) je reverse engineering metodom uspeo da hakuje mrežu, pokrade CD ključeve od velikog broja igara, a usput je stigao i da objavi i "priručnik" o tome kako hakovati GameSpy. Naravno tip je tražio pare kako svoje pretnje ne bi sproveo u delo, a pošto ih je sproveo očigledno je da ih nije dobio.



Deus Ex 3?

I dok mnogi igrači željno iščekuju pojavljivanje nove pucačine iz prvog lica Deus Ex: Invisible War koji treba da se pojavi u decembru ove godine, počele su da kruže priče o tome da je već sasvim izvesno da će se raditi i treći deo Deus Ex priče. Samo malo, još ni drugi deo nije izašao, a već kreće priča o trećem? Koliko god to izgledalo neobično, izgleda da je u solidnoj meri tačno jer je čak i sam prvi čovek kompanije Ion Storm, Warren Spector na nedavno održanoj konferenciji za štampu povodom izlaska drugog dela igre, potvrdio da su preliminarni razgovori o trećem nastavku Deus Ex-a otpočeli. Pošto je rekao to što je rekao, Warren se kratko osvrnuo na radnju u trećem nastavku rekavši da će biti povezana sa pričom u prva dva dela - hm, kakva mudrost? Pa to smo mogli da logično zaključimo i bez njega. I dok su planovi jedno, a realizacija igre nešto sasvim drugo, svima nama jedino ostaje čekanje koje ćemo prekratiti igranjem drugog dela Deus Ex priče. Čim izađe.



Ubi Soft hoće Playboy

Pa ko ne bi? Ovde se ne radi o onome što ste verovatno pomislili, već o tome da je poznati svetski izdavač video igara odlučio da preuzme prava za izdavanje zanimljive simulacije Playboy: The Mansion, koja će se pojaviti i na PC-ju i na dve najpopularnije konzole (znate vi koje su...). Zašto baš Playboy? Evo računice - svaki broj magazina koji se prodaje u 18 internacionalnih verzija kupuje ukupno blizu 5 miliona ljudi, a ako se ima u vidu koliko njih još kradom prelistava časopis brojka se penje i do 15 miliona. A ovolika cifra potencijalnih igrača nije za zanemarivanje.

Imajući u vidu da i samo pominjanje imena Playboy kod većine tinejdžera (muškog pola, hm, moram da naglasim) izaziva neobičan facijalni grč koji najviše liči na osmeh, verovatno je da će mnogi poželeti da bar na malo postanu Hugh Heffner. Znam da bi ja hteo. Da zaključimo - Playboy je zvučno ime samo po sebi, a Ubi Soft jedan od najuticajnijih izdavača, pa na osnovu toga i pretpostavljamo da će igra sasvim dobro proći.

Trinity otkazan

Svaki dan se pojavi po neki novi igrački naslov, ali se bar jednom nedeljno neki i otkaže. Kako naši izvori (nažalost ne možemo ih otkriti jer rade u velikoj tajnosti) na licu mesta tvrde Activision je izgleda odlučio da otkaže igru Trinity kompanije Grey Matter Studios. Ako vam sad kažem da je naš urednik ovu igru i probao na ovogodišnjem E3 sajmu u LA-ju i da mu se čak učinila solidnom (a on je vrlo strog), onda se može postaviti pitanje zašto se to desilo. Istina igru je pokretao vremešni, ali žestoko modifikovani Quake3 kôd koji još uvek pokazuje mišiće. Trinity je trebalo da bude naučno-fantastična pucačina poput Matrixa-a samo iz prvog lica, ali po odluci Activision-a od toga nema ništa. Ne verujemo da su problemi nastali zbog starog koda, već nam je sa drugog mesta došla informacija o sukobu glavnih dizajnera na igri sa glavešinama u izdavačkoj kompaniji, koji su verovatno samo čekali povod pa da pogase svetla. Šteta.

Misli da ne misliš

Mnoge neobične, a dobre ideje zauvek ostanu neiskorištene jer pojedinci i manji razvojni timovi nemaju dovoljno sredstava da bi mogli da ih razviju do kraja. Zato je dobrotvorna fondacija Liemandt odlučila da promoviše edukaciju pomoću savremene tehnologije tako što će među studentima nekoliko koledža sponzorisati kreiranje video igre, a kao nagradu za najboljeg je pripremila 25,000 dolara. Lepa pažnja kažete vi, ali u pitanju je jedan trik. Cilj ovog takmičenja je da se navedu mladi da kroz igranje (i pravljenje igara) "nauče" i neke korisne stvari. Takmičenje je otvoreno do maja iduće godine i ako nekog od vas možda interesuje nešto više o njemu na ovoj adresi

http://www.hiddenagenda.com/ možete pronaći sve što vas zanima.

Far Cry kasni, a tim raste

Ovaj odličan naslov nas je oduševio još na E3 sajmu u maju ove godine, a polako se približava trenutak kada ćemo moći da ga igramo. Radi se o pucačini iz prvog lica kojom nam je Crytek Studios na demonstraciji poobarao vilice. Odlična grafika i nelinearnost će se dopasti mnogim igračima u to ne sumnjamo... samo da igra izađe. Kako bi bio siguran da je uradio sve što je u njegovoj moći, Ubi Soft je u ovu igru uložio mnogo sredstava, nedavno je u svoje redove doveo i dva velika talenta iz branše. Prvi je Auty, tip koji je kreirao dve čuvene CS mape, "Inferno" i "Aztec", a drugi je Richard Tsao koji se pridružio delu tima koji radi na multiplayer segmentu igre. Richard je inače radio na igrama Asheron's Call 2, Dungeon Siege i Mech Warrior 4. Na kraju ružna vest - igra je odložena za februar sledeće godine.

Za čim lude u svetu

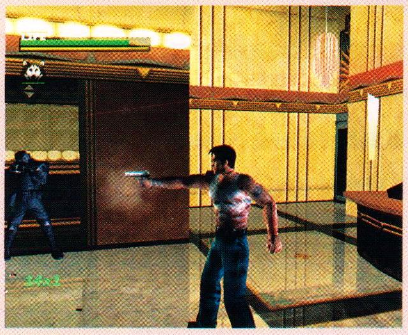
1. MOH: PACIFIC ASSAULT (Akcija) - EA, 14. mart 2004.
2. HALF-LIFE 2 (FPS) - Vivendi, Božić 2003. ili april 2004.
3. PIRATES (RPG) - Atari, 29. oktobar 2004.
4. DOOM III (FPS) - Activision, kada bude gotov - 2004.
5. LOOSE CANNON (Akcija) - Ubi Soft, datum ?.
6. CONAN: THE DARK AXE (Avantura) - TDK, decembar 2003.
7. FULL SPECTRUM WARRIOR (Akcija) - THQ, 14. januar 2004.
8. UNREAL TOURNAMENT 2004 (FPS) - Atari, februar 2004.
9. HANNIBAI (FPS) - Strategy First, 2004.
10. EXARCH (RPG) - NCSoft, datum nepoznat
11. PAINKILLER (FPS) - Dreamcatcher, 10. mart 2004.
12. ROME: TOTAL WAR (Strategija) - Activision, 31. januar 2004.
13. STARCRAFT: GHOST (Taktička pucačina) - Blizzard Entertainment, kraj 2003
14. DIVINE DIVINITY II (RPG) - Larian, datum nepoznat
15. RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD (Akcija) - Ubi Soft, 28. januar 2004.
16. DEUS EX: INVISIBLE WAR (FPS) - Eidos, decembar 2003.
17. FAR CRY (FPS) - Ubi Soft, 15. februar 2004.

18. THE 5TH DISCIPLE (Akcija) - Cenega, kraj marta 2004.
19. BLACK&WHITE 2 (Simulacija) - EA, datum ?
20. SWAT: URBAN JUSTICE (Akcija) - Vivendi, početak decembra 2003.

■ Flash Live

▶ Pozlatila nam se igra Disciples II: Rise of the Elves, novo poglavlje zanimljivog strateškog serijala iz Strategy First-a. Ovaj skup dodatnih misija ne zahteva originalnu igru i može se instalirati nezavisno. Kako kažu autori igre RotE nosi sa sobom jednu od najboljih kampanja u celom serijalu, Elven kampanju (vilenjačku kampanju). Igra bi trebala da se pojavi kod nas krajem novembra, dakle možda će već izaći kada ovo budete čitali, ali smo hteli da vas podsetimo da je svakako proverite.

▶ Jedna od novijih akcionih igara Dead to Rights je po svemu sudeći prerano ugledala neonska svetla obližnje prodavnice video igara.



Već na samom početku igre, na uvodnom nivou igrače dočekuje neugodan bag, koji ih gle čuda, sprečava da nastave igru. Da se ovaj bag nalazi na kraju bila bi manja šteta, a ovako igrač ne može ni da se upozna sa osnovnim konceptima igre, a kamoli da se uživi u celu stvar. Sigurni smo da će vrlo brzo uslediti peč i da će se stvari stabilizovati, ali ovakav blam nijedan izdavač ne sme sebi da dozvoli. Čuješ, li HIP Interactive-e?

▶ Iako je izdavačka kuća JoWood Production već duže vreme u priličnoj finansijskoj buli, na nekoliko njenih bitnih naslova i dalje se vredno radi. Prema najnovijim vestima njihov možda i najznačajniji naslov u ovom momentu, taktička vojna pucačina Soldier: Secret Wars se polako privodi kraju i trebalo bi da se pojavi na tržištu u februaru 2004. godine. Jedna od glavnih karakteristika igre će biti autentični tereni na kojima se izvodi akcija, a koji su u potpunosti urađeni na osnovu satelitskih snimaka i podataka.

šuška se ...

„Ne uzimajte zdravo za gotovo sve što pročitate na ovoj stranici. Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto..."

Halo 2 neće još, iznenađenje sledi

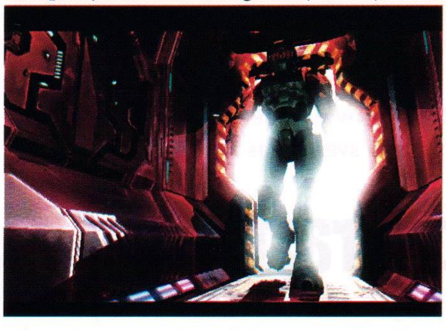
Mada se ovaj časopis bavi prvenstveno igračkim temama vezanim za PC kao igračku platformu, ponekad moramo da se osvrnemo i na ono što se dešava na konkurentskom polju, pogotovo ako se priči poklanja velika pažnja u globalnim okvirima. A radi se o Xbox-u

HALO 2

koji je i onako najbliži kompjuteru od svih konzola.

Sećamo se da je Microsoft startovao sa Xbox-om pre dve godine (15. novembra) i da mu je Halo bio udarni naslov koji se prodavao uz konzolu. Igra je zaista vrlo dobra, a nedavno smo igrali i PC verziju (pogledajte Gamer 55). Kako se približava drugi rođendan Xbox-a pokrenule su se i razne priče o tome na koji način će Microsoft obeležiti ovaj važan datum, jer rođendan deteta naravno morate proslaviti.

Prvo su se načule priče o tome da će kompanija na samu dvogodišnjicu objaviti

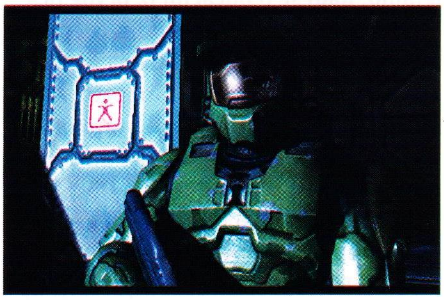


vrlo važnu vest - što je bilo sasvim dovoljno da u opticaj krenu svakojake glasine. S obzirom da se već zna da je Halo 2 (za Xbox naravno) bio odložen za prvo tromesečje 2004., u prvi mah se pomislilo da je Microsoft možda uspeo da pritegne Bungie (razvojni tim) da ovaj završi drugi deo igre do Božića, ali ta solucija je malo verovatna s obzirom da su i pojedini članovi razvojnog tima decidirano izjavili da se igra neće pojaviti ove godine. Ako oni to kažu onda ne treba sumnjati.

Glasine su se onda okrenule u drugom smeru, a cela priča je dobila na težini pojavom reklame za knjižicu "Zvanični Vodič za Halo Deluxe Edition" na sajtu kompanije Prima (koja inače izdaje vodiče za sve igračke naslove) i decembrom najavljenim kao datumom izlaska. Da li to znači da Microsoft ipak sprema nešto?

Po svemu sudeći Microsoft će najaviti izlazak nove verzije (stare igre) Halo, ali sa podrškom za Xbox Live servis, odnosno za multiplayer igranje preko neta i zvaće se Halo Deluxe Edition. Hm, kada nema novog dobar je i stari, makara malo doteran i ispeglan. Izdavanje online verzije igre Halo zaista ima smisla - znamo da je to najprodavanija Xbox igra, a već i postoji dobar broj igrača koji je igraju pomoću nezvaničnog Xbox Tunneling softvera (koji naloži igru da poveruje da su ostali igrači na internetu u stvari vezani u LAN) mada je ta veza nedovoljno kvalitetna i ima dosta problema. Izbacivanje Halo Deluxe Edition će biti i odlična prilika da Microsoft recimo ubaci i demo verziju Halo 2 u paket čime bi samo dodatno podgrejao želju kod igrača. Očekujemo da će ukoliko zaista i izađe, Halo Deluxe Edition koštati bar upola cene standardne Xbox igre, čime bi se Microsoft na neki način i zahvalio velikom broju igrača na podršci za Xbox. Na žalost, da li su ove glasine bile istinite moći ćemo tek da vam saopštimo u sledećem broju, jer ovaj pod hitno mora u štampu...

Poslednja vest: pred samo zaključenje broja na Bungie/Halo forumu se pojavila vest po kojoj je Halo Deluxe Edition u stvari PC verzija igre, te od najavljene online varijante nema ništa. Kako je informacija stigla od tipa koji radi u Bungie-u, biće da je verodostojna. Dakle, još se ništa ne zna (mada ćete vi u vreme čitanja ovog teksta sigurno imati prave informacije).



IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube

Najveći izbor igara

NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!

- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

THE GAMES

tel. 063 / 882 33 33

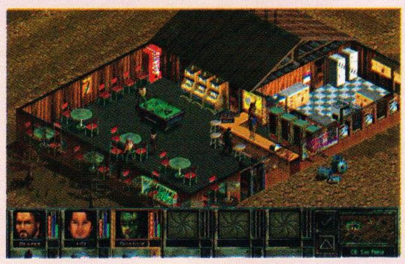
064 / 117 53 34

Flash Live

Kompanija Mythic Entertainment je objavila da je najnoviji skup dodatnih misija za njihovu MMORPG igru Dark Age of Camelot pod naslovom Trails of Atlantis već prve dve nedelje po izlasku zabeležio izuzetni prodaju, pa se navodi podatak da je čak polovina pretplatnika koji igraju ovaj naslov već kupilo i dodatne misije. Ovo su odlični rezultati, pogotovo imajući u vidu da se radi o vrlo specifičnom žanru igara.

Spike TV je televizijska stanica, ogranak MTV Networks-a (koji u svom sastavu ima i MTV, VH1, MTV2, Nickelodeon i još desetak drugih zabavnih kanala) i namenjena je prvenstveno muškarcima starijim od 21 godine, znači ništa tinejdžeri. Ova TV stanica 4. decembra ove godine organizuje prvo (tradicionalno ;-)) dodeljivanje nagrada za najbolje video igre u čak 17 kategorija. Možete glasati i vi (na http://www.spiketv.com) i eventualno osvojiti neku od vrednih nagrada. Mi ćemo se potruditi da u vam sledećem broju časopisa opišemo kako je proteklo glasanje i koje su igre bile najbolje. A dotle pogledajte koje su igre nominovane za najbolju igru 2003. godine: GTA: Vice City, Splinter Cell i Madden NFL 2004. Hm, bez komentara molim...

Početkom sledeće godine nas očekuje nova strategija Jagged Alliance 2: Wildfire koja nastavlja Jagged Alliance priču. Ukratko, Arulcova ekonomija je propala i zemlja je postala baza međunarodnog kartela droge. Izvoz



dragocenih metala koji je nekada bio stub ekonomije, sada služi da prikrije izvoz droge u Severnu Ameriku. Priča zvuči interesantno i verodostojno, ali na osnovu prvih šotova se može "zaključiti" da je nastala pre skoro dvadeset godina.

Rad na igri Doom 3 se odužio u večnost, a sve se nešto pitamo da li će se igra završiti i u toku sledeće godine... (više ništa ne verujemo). Kako god, nadležni su podigli tzv. teaser sajt koji bi trebao da zagolica vašu maštu i da vas pripremi na skori dolazak, hm, da li igre, da li nečeg drugog ne znam. Sve u svemu sajt je dosadan do bola i nije mi jasno zašto osim slike onog "nervoznog" tipa i Doom 3 logoa ništa drugo nisu mogli da stave. Dok vi budete ovo čitali možda će se i desiti nešto novo? Proverite na - http://www.doom3.com/.

Acclaim Entertainment je objavio da je postigao dogovor oko izdavanja naslova The Bard's Tale, debi naslova kompanije inXile. Ovo je RPG naslov baziran na originalnom serijalu igara istog imena koji je bio u opticaju osamdesetih godina prošlog veka i trebao bi da se pojavi sredinom sledeće godine na PC-ju i konzolama. Inače razvojni tim predvodi Brian Fargo koji je 1983. osnovao Interplay, a napustio ga 2002.

Flash Live

Blizzard je ponovo pokazao rešenost da se obračuna sa onima koji varaju igrajući preko Battle.net-a pa je ovaj put blokirao oko 200,000 naloga igračima koji su igrali (čitaj: varali) Starcraft i oko 7,000 naloga igrača Warcraft-a III. Očigledno da je varanje zarazna bolest, jer kako drugačije objasniti pravu epidemiju koja je zarazila Battle.net. Postavlja se još jedno pitanje na koje bi odgovor verovatno htela da čuje i konkurencija, a to je - koliko to igrača-pretplatnika ima Blizzard kada 'ladno može da otera 200,000 ljudi?!? Ispod milion nije sigurno, kažemo mi na osnovu stručne analize tržišta (na uzorku od dve vesti...).

Evo ga i decembar, a u njemu pored puno lepih stvari (košava, sneg, hladnoća) desiće se i jedna još lepša. Kako nam je pre neki dan potvrdio Eidos, u decembru će se najzad pojaviti demo za Deus Ex: Invisible War. Ako vas pre izlaska demoa zanima i nešto više podataka o igri, otvorite lepo Gamer 51 i pročitajte zanimljiv intervju sa scenaristom Sheldon-om Pacotti-jem koji priča upravo o Nevidljivom Ratu.

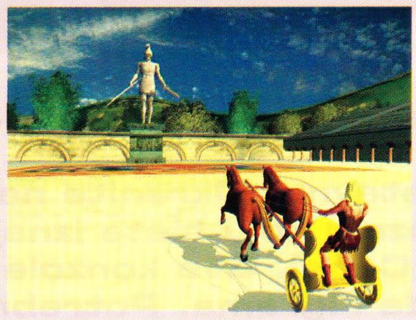
Ovo neće skoro

Escape from Alcatraz

Zanimljiva igra koja u sebi kombinuje nekoliko žanrova: akciju, avanturu i strategiju. Cilj igre će biti oslobađanje zatvorenike raznih specijalnosti. Usput ćete sabotirati vladina (otkud Vladimir u Alkatrazu?) nastojanja da vam stane na put. Igra će biti zabavna, jednostavna za igranje i vrlo dinamična. Izdaje je nemački CDV, a treba da se pojavi na leto 2004.

Chariots: The First Olympics

Ova sportska simulacija će vas vratiti u doba antičke Grčke, u 776. godinu pre naše ere u vreme prvih Olimpijskih igara. Na igrama ćete se naći vi



i predstavnici sledećih grčkih država: Ahtens, Sparta, Macedonia, Elis, Troy, Thebes i Carthage. Osam modela kočija će vam omogućiti da dokažete da ste najbolji i najbrži, a trkaćete se kroz predele antičke Grčke. Još nije preciziran datum izlaska, ali će sigurno biti u prvoj polovini 2004. godine..

Ovo neće skoro

Drake

Neobična igra u kojoj ćete učestvovati u pravoj 3D akciji i dinamičnoj single-player priči sa neverovatnim obrtom na kraju. Vi ste Drake, oličenje anti-heroja koji će nadmudrivati (čitaj: napucavati) svoje progonitelje kroz usporeni snimak a'la Matrix, Max Payne, itd. Posebne grafičke tehnike daju igri sasvim neobičan iz-

gled, a potpuno interaktivno okruženje će vam pomoći da lakše postanete deo ovog virutelnog sveta. Stiže do nas za oko dva meseca.

Playboy: The Mansion

Pravi dragulj među igrama, bar po temi. U ovoj simulaciji postajete Hju Hefner, glavom i bradom, te treba da se postarate da vaš magazin, Playboy, postane najuticajniji list tog tipa. Živite glamurozno, družite se sa poznatim facama, budite stalno uz najlepše žene na svetu i to sve... sedeći ispred ekrana svojih monitora - pu, malera. Kako god, ovu simulaciju u izdanju Ubi Soft-a očekujte u toku sledeće godine.

Thief III

Lopovi koji rade svoj posao zahvaljujući Unreal engine-u. Eto to bi bio Thief III u najkraćem. Bićete najveštiji od svih lopova, pelješićete bogate da bi dali sebi i probaćete da preživite u gradu u kom vladaju korupcija i zločin. Uz odličnu grafiku, napredni AI i nelinearnost Eidos vam obećava ludu zabavu, za skoru budućnost... još ne znamo kada će igra izaći.

Breed

Zanimljiva svemirska pucačina iz prvog lica nikako da se pojavi. Izdavač CDV obećava dinamičnu igru, a upotrebom najsavremenije tehnologije garantuje vrhunske domete grafike. Igrači će moći da je igraju iz dve perspektive: iz prvog i iz trećeg lica, a moći će da upravljaju raznovrsnim vozilima i da na svojim neprijateljima isprobaju dejstvo najrazličitijeg naoružanja. Glavni zadatak u igri je zaustavljanje invazije na Breed i sprečavanje uništenje čovečanstva (šta ste drugo i očekivali). Za sada ovoliko, a za sve ostalo moraćete da sačekate februar sledeće godine.

ALFAMEDIA GROUP

POPUST !!!

CD-R *

Optical Storage 32x
Ultra Green 32x **0.20**
Princo 40x 0,24

CD Box *

Single 0,10
Double 0,14
Slim 0,10

EXTRA !!!

DVD-R 4x

InkJet Printable 0,90

EXTRA !!!

DVD Box

0,20

DVD-R 1x

0,80

SMART BUY

CD-R Silver
CD-R Black
CD-RW

Verbatim

CD-R
CD-R Slim
CD-RW

RAFLATAC

CD Nalepnice
14x28 cm
0,05

Business Card CD

0,60

Tastature i miševi:

A4 TECH SINCE 1987 · Logitech · SAMSUNG

EXTRA !!!

Pioneer A06

DVD-R / RW 4x / 2x / 16x

10.880 din.

NOVA ADRESA

Balkanska 42

Tel: 2642-754

radno vreme: 09 - 18 h

www.alfamedia.co.yu
office@alfamedia.co.yu

Vaka Đurovića bb
Stadion FK Budućnost
Podgorica

081/247-250
067/223-200

* Sve navedene cene su na 1000 kom.

PRINCE OF PERSIA: The Sands of Time

Obavezno štivo za obožavaoce prvog princa (ako ih još ima živih), ali i za njihovu decu/unuke

Prva igra Prince of Persia se pojavila još davne 1989. godine i iz korene je promenila osnove na kojima je do tada počivao razvoj igara. Na scenu je uveden potpuno novi koncept, a u segmentu animacije likova je napravljen ogroman pomak. Originalni Prince of Persia je bio prvi naslov u kome su, kako bi se što bolje dočarale realistične kretnje i dinamična borba, pokreti likova preneti sa video snimka. Individua koja se krije iza ovog revolucionarnog i kreativnog pristupa u dizajnu je bio izvesni Jordan Mechner, koji je brzo nakon ovog naslova postao jedan od najpriznatijih dizajnera u svojoj branši. Godine 1999. Ubi Soft je u pokušaju da obnovi interesovanje publike za svojevremeno vrlo popularan naslov uradio igru Prince of Persia 3D, ali njihov uspeh je nažalost bio polovičan. Međutim, ovaj izdavač je poznat po tome što se ne predaje lako, pa nakon skoro petnaest godina od originalnog izdanja, udružuje snage sa Merchner Jordan-om i kreće u novu avanturu zvanu Prince of Persia: The Sands of Time, koja se prvo pojavila na konzolama, a zatim i na PC-ju.

Pre nego što nastavimo dalje samo da vam spomenem da je jedan deo razvojnog tima isti onaj koji je radio na sjajnim igrama Splinter Cell i Rainbow Six 3. Nadamo

■ Game info

IZDAVAČ Ubi Soft

RAZVOJNI TIM Ubi Soft Montreal

ŽANR Akciona avantura

SAJT IGRE http://www.princeofpersiagame.com/

MINIMALNA KONFIGURACIJA

PIII 800, 256MB RAM, 32MB Grafika

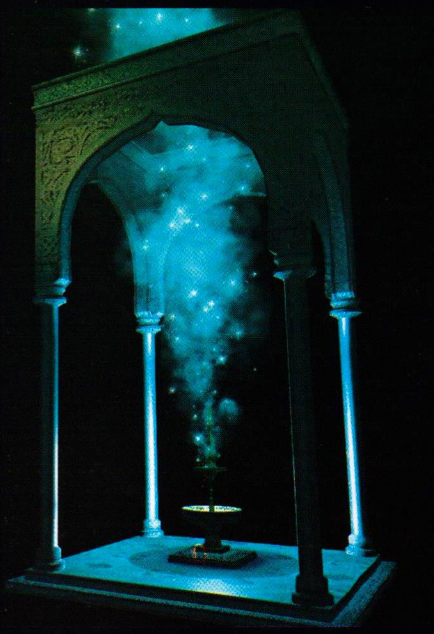
PREPORUČENA KONFIGURACIJA

PIV 1500, 512MB RAM, 64MB Grafika

CD 2

■ Razvojni tim

Kompaniju Ubi Soft su osnovali petorica braće Guillemot - 1986. godine su počeli sa distribucijom EA, Sierra i Microprose igračkih naslova u Francuskoj. Za petnaestak godina su maksimalno razvili posao i danas UbiSoft spada među najjače multinacionalne kompanije koje se bave razvojem i izdavanjem video igara. Trenutno za UbiSoft radi oko 1,800 ljudi. U svom portfolju imaju igre za sve postojeće i konzole nove generacije, a pokazali su se i kao vrlo uspešan razvojni tim. Najpoznatiji naslov vezan za UbiSoft je svakako Rayman koji je rađen za sve platforme, onda su tu i XIII, Batman, Rainbow Six: Raven Shield, Splinter Cell (za PC). Xbox naslovi su: Splinter Cell, Project BG&E, kao i Rayman. Najpoznatiji PC naslovi koje su izdali su: Ghost Recon, Myst III, Warlords Battlecry II, RogueSpear: Black Thorn itd.



"RELATIVNO JEDNOSTAVNE ZAGONETKE SE ODLIČNO UKLAPAJU U IGRU, A NJIHOVO REŠAVANJE KAO I U VEĆINI DANAŠNJIH AVANTURA UKLJUČUJE POVLAČENJE RUČICA, UKLJUČIVANJE PREKIDAČA, POKRETANJE DREVNIH MEHANIZAMA I SL."

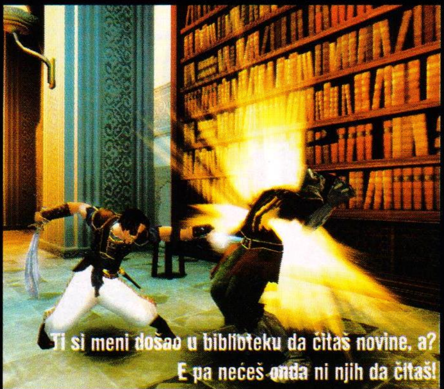
se da vam to nešto da govori...

Prince of Persia: The Sands of Time predstavlja potpuno novu priču koja nije povezana sa bilo kojim od prethodnih Prince of Persia naslova. U srednjevekovnoj Persiji, pošto su porazili moćnog Maharadžu i opljačkali njegovu ogromnu palatu, kralj i njegov sin su naleteli na drevno blago neprocenjive vrednosti. Takođe su pronašli i dva izuzetno moćna predmeta: mistični peščani sat i sjajni bodež. Ono što princ nije znao jeste da ova dva moćna predmeta svojim vlasnicima mogu podariti snagu i besmrtnost bogova. Međutim pošto je jedan stari vezir izdao princa, oslobodilo se prokletstvo koje je uništilo celo kraljevstvo, pretvarajući sve ljude u demone. Samo su tri lika uspela da izbegnu ovu strašnu sudbinu: vezir, princ i mlada žena po imenu Farah (baš kako smo i očekivali...). Verovatno da je i vama jasno kako se dalje razvija priča. Princ će naravno morati da se potrudi da povrati slavu svom kraljevstvu, i bla, bla, bla... priča i nije baš maštovita , ali je dobro to što nam je princ stavljen u ulogu naratora. Ukoliko poginete čućete princa kako kaže: ne, nije se ustvari tako desilo.

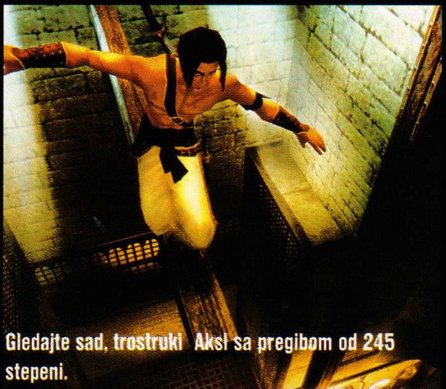
Ova, najnovija verzija Prince of Persia: The Sands of Time predstavlja pravi pomak u PoP licenci. Igru najlakše možemo okarakterisati kao akcionu avanturu. Tokom igre postoje tri elementa koja su zaslužna za konstantno dinamičnu i zaraznu igrivost: navigacija, rešavanje zagonetki i borba.

Relativno jednostavne zagonetke se odlično uklapaju u igru, a njihovo rešavanje kao i u većini današnjih avantura uključuje povlačenje ručica, uključivanje prekidača, pokretanje drevnih mehanizama i sl. Iako vas zagonetke u igri neće nešto posebno namučiti, svideće vam se su dobro izbalansirane. Kako bi našem junaku bilo bar donekle lakše da se kreće kroz avanturu, povremeno će mu pomagati Farah vešto baratajući lukom i strelom. Radeći zajedno uspešno će rešavati zagonetke i eskivirati zamke. Veći deo igre je linearan, a igračima su postavljeni prilično jasni ciljevi. Ako se sećate onog starog princa, struktura misija i priroda zagonetki će vam se činiti poznatim.

"...NAŠ PRINC JE U STANJU DA IZVODI NEVEROVATNE VRATOLOMIJE I BORBENE POTEZE, DOSTOJNE VELIKIH MAJSTORA KUNG-FU VEŠTINE, POPUT JACKIE CHAN-A, A U MNOGIM SCENAMA JE VIDLJIVO DA SE DIZAJNERIMA MNOGO DOPAO HONGKONGŠKI HIT CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON."



Ti si meni došao u biblioteku da čitaš novine, a? E pa nećeš onda ni njih da čitaš!



Gledajte sad, trostruki Aksl sa pregibom od 245 stepeni.

Pa po čemu je Prince of Persia: The Sands of Time jedinstvena igra? Kao prvo naš princ je u stanju da izvodi neverovatne vratolomije i borbene poteze, dostojne velikih majstora kung-fu veštine, poput Jackie Chan-a, a u mnogim scenama je vidljivo da se dizajnerima mnogo dopao hongkongški hit Crouching Tiger, Hidden Dragon. Što se tiče uzora iz igračkog sveta razvojni tim ističe igre Shinobi, Devil May Cry, Tomb Raider i serijal Onimusha. Što je još interesantnije moći ćete da trčite po zidovima i da visokim skokovima izbegavate zamke. Osim što je vrlo okretan, princ ume precizno da baca i bodež koji predstavlja efikasno oružje, a može i da zamrzne neprijatelja. Pored njega princ će na raspolaganju imati i brojne mačeve i jatagane. Tokom okršaja mačevima vaš lik je u stanju da zada seriju smrtonosnih udaraca, ali isto tako i da se vrlo efikasno brani blokadama.

Iako mi je igranje proteklo bez očiglednijih problema, moram primetiti da Prince of Persia pati od pomalo neizbalansiranih kontrola - kao i većina igara u današnje vreme, koje se prave paralelno za konzole i PC. Naravno, ako se opredelite za igranje putem standardnog gamepad-a, sve će biti na svom mestu. Činjenica, međutim, stoji da većina PC igrača pribegava korišćenju tipične kombinacije miša i tastature. Kontrole doduše nisu nesavladive, ali će povremeno praviti probleme pojedinim igračima.

Ako bi trebali jednom rečju da ocenimo grafiku, ocena bi glasila - vrlo dobro (hm, ovo su dve reči). Mnogo truda je uloženo da bi animacija princa i njegovih neprijatelja bila što prirodnija - svi likovi se kreću realistično, trče po zidovima, skaču, prevrću se i izvode akrobacije (pravi realizam - prim. lekt), kao da su na filmu. Svetlosni efekti takođe predstavljaju pozitivan aspekt grafike, a tu su i crteži kao i karakteristična arhitekura. Okruženje je u velikoj meri interaktivno što se vidi i po predmetima koje možete uništiti - možete razrušiti mnoge građevine, srušiti mostove, itd.

Ipak ne možemo se odati utisku da prema nekim parametrima Prine of Persia: The Sands of Time zaostaje za današnjim vizuelnim standardima. Siromašne teksture se recimo vrlo lako primećuju kada se približite zidovima, dok je mali broj poligona na likovima i pojedinim objektima više nego evidentna pojava. Pohvalna stvar je da pored ovih sitnih mana, igra funkcioniše stabilno bez blokiranja ili onih fascinantno iritirajućih zakucavanja u Windows.

Što se zvuka tiče može se reći da je sasvim u redu; sinhronizacija je vrlo dobra, a pored najraznovrsnijih ambijentalnih zvukova prisutni su i autentični zvuci borbe. Na sve to dodajte i prilično kvalitetnu muziku, karakterističnu za lokacije na kojoj se priča odvija. Čak su pojedine muzičke teme bile začinjene nostalgičnim podsećanjima na originalnu igru, što će se sigurno svideti onima koji su igrali original (ako uopšte među vama ima takvih).

Dakle, da sumiramo. Prince of Persia: The Sands of Time ne donosi neke spektakularne inovacije. Stavljajući ovaj minuse na stranu i dalje možemo tvrditi da ima snažan potencijal da postane šampion u svetu akcionih avantura, umnogome zahvaljujući fenomenalnoj animaciji, smislenoj i zanimljivoj priči i odličnoj dinamici. Fanovi serijala definitivno ne bi smeli da je propuste.

Uroš Pavlović

"PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME PREDSTAVLJA POTPUNO NOVU PRIČU KOJA NIJE POVEZANA SA BILO KOJIM OD PRETHODNIH PRINCE OF PERSIA NASLOVA."

Dodatni info

- Igra ne podržava grafičke karte sa čipom GeForce 4MX, pa svi vi koji imate neku od njih (a znam da vas ima mnogo), moraćete da se strpite. Verovatno će izaći neki peč.
- Jordan Mechner je za The Sands of Time prvi put kontaktiran još 2001. godine i bio je pozvan u Montreal kako bi se uradili prvi testovi sa animacijom. Kada se prvi put susreo sa timom programera bilo mu je jasno da su oni prosto zaluđeni igrom. Jordan je bio stručni konsultant na igri i najviše je kontaktirao sa umetničkim direktorom Patrice Desilets-om.
- Kreiranje sinematika u igri je bio veliki izazov zbog njihove dužine (vrlo su kratki), a nabijeni su akcijom i tesno povezani sa pričom. S obzirom da je jako dobro poznavao priču Jordan je uglavnom savetovao glumce koji su pozajmljivali glasove likovima iz igre.
- Odluka da se ponovo krene sa "Persijskim princom" je pala zbog mišljenja koje vlada među brojnim ljubiteljima video igara, ali i među zaposlenima u Ubi Soft-u, a ono glasi da je originalna igra bila jedna od najboljih PC igara uopšte.
- Na igri je konstantno radilo sedam ljudi:

*Dva dizajnera koja su odredila osnovne ideje i izradila prototip igre.

*Jedan animator koji je kreirao glavne poteze i oživeo princa, odnosno glavni lik.

*Dva inženjera koja su se bavili engine-om igre, a i pomagali su pri testiranju igre.

*Jedan idejni crtač koji je "izmišljao" lokacije, okruženja itd.

*Jedan producent koji je radio i kao dizajner i kao kreativni konsultant.

- Igra je rađena oko dve i po godine.
- Sve animacije su rađene ručno, a kako bi se postigli što uverljiviji rezultati ekipi animatora su pridruženi i tzv. behaviour programeri koji su bili zaduženi za ubedljivo ponašanje i reakcije likova.

Ocena

PLUS Zarazna i dinamična, perfektna animacija likova, odličan zvuk, sjajna muzika; uhvatiće vas nostalgija za starim princem...

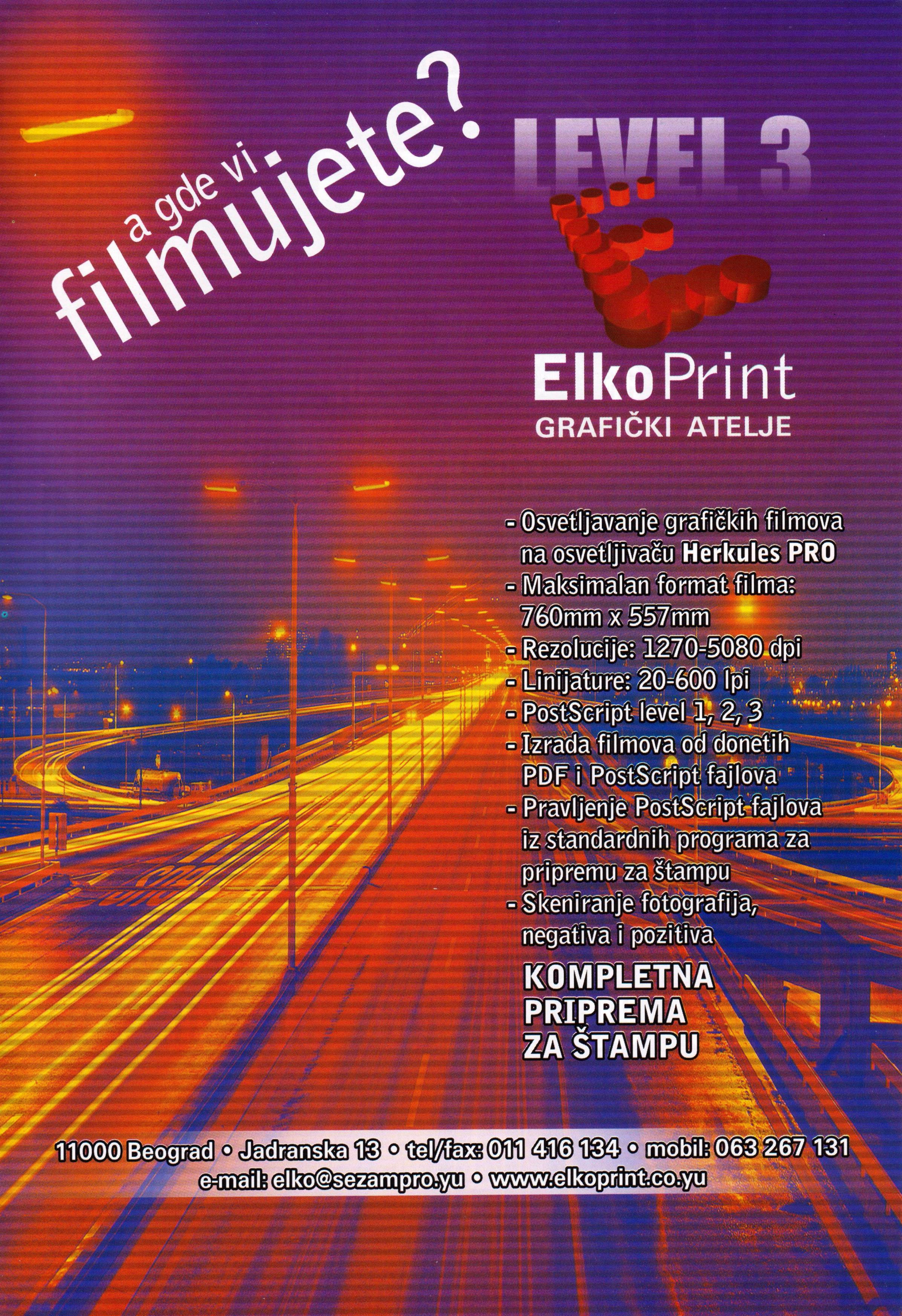
MINUS Siromašne teksture, mali broj poligona na likovima, navikavanje na kontrole, nekim igračima možda neće odgovarati linearna struktura misija.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

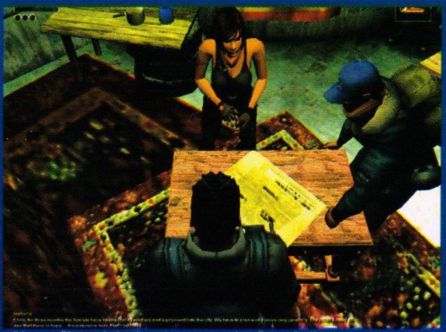
The GaMe® **84%**

VRLO DOBRO


a gde vi
filmujete?
LEVEL 3
ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE
- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču Herkules PRO
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva
KOMPLETNA PRIPREMA ZA ŠTAMPU
11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

PREPORUČUJEMO IZ PROŠLOG BROJA

FREEDOM FIGHTERS



Ako tražite originalnost, zaraznu i tečnu akciju, odličan AI i na kraju muziku i sinhronizaciju, ne treba da idete dalje od ove odlične akcije. Oslobodite Ameriku od crvene pošasti i vratite veru u američki način života.

86%

HALO: COMBAT EVOLVED

Iako je došao na kompjutere sa zakašnjenjem od dve godine ovaj odlični FPS će vas od početka do kraja držati na rubu stolice. Obavezno probajte.

87%

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

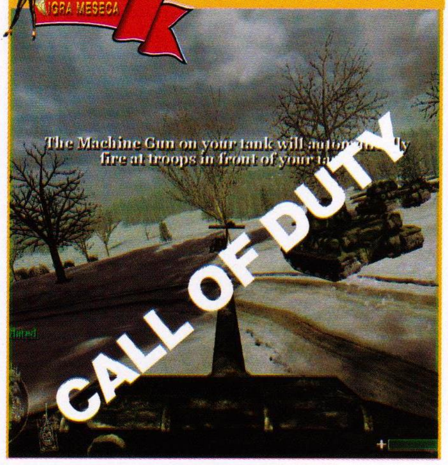
Jeste da je Maksa u mnogo aspekata isfoliran, ali je njegovo "zaljubljivanje" ipak dobra podloga za uspešnu igru. Grafika je savršena, akcione scene odlično izrežirane, jednom rečju odlična igra.

82%

U OVOM BROJU:

XIII 34
WORMS 3D 38
Chrome 56 40
Dungeon Siege
Legends of Aranna 42
Call of Duty 44
Ford Racing 2 48
Hidden & Dangerous 2 50
Empires
Dawn of the Modern World 52
Korea Forgotten Confict 54
Silent Hill 3 58
Lord of the Rings
Return of the King 56 60
Robin Hood
Defender of the Crown 64
The Sims Makin' Magic 68
The Lord of the Rings
War of the Ring 70
VEGA$ - Make it big 74
Warlords IV
Heroes of Etheria 56 76
Sinbad -
Legend of the Seven Seas 78
FIFA Football 2004 80

IGRA MESECA



KAKO OCENJUJEMO IGRE

Sigurni smo da želite da znate kako ocenjujemo igre. Zbog toga predstavljamo vam naš efikasan sistem kritikovanja svih mogućih naslova koji prolaze kroz naše ruke. Princip je vrlo jednostavan. Ocene se daju na skali od 1 do 100. Pored svake ocene stoji kratka deskripcija (solidno, vrlo dobro itd.). Zatim sledi plus i minus i kratak tekstualni opis pozitivnih i negativnih aspekata igre. Na samom kraju je istaknuta bagovitost i težina.

BAGOVITOST
Ovde postoji četiri varijante: bez bagova, gluposti tu i tamo, puna bagova, neigriva. Bagovitost u suštini upozorava čitaoce da pripaze na moguće bagove ako ih ima. Samo je naravno pitanje da li se ti bagovi mogu popraviti, da li potpuno kvare ugođaj ili igru čine potpuno neigrivom. Kategorije "bez bagova" i "gluposti tu i tamo", naglašavaju da igra ima bagove koji ometaju igrivost, dok kategorije puna "bagova" i "neigriva" podrazumevaju mučninu za nesrećnog igrača.

UHODAVANJE
Uhodavanje se deli na tri kategorije: brzo, osrednje i teško. Uhodavanje je jako bitan momenat svake igre. Dakle, to podrazumeva koliko vremena vam je potrebno da se naviknete na sve ono što igra nudi - kontrole, igrivost, interfejs itd.

HARDVERSKI ZAHTEVI
Na kraju većine recenzija igračima nudimo kratku listu hardverskih zahteva za izvesnu igru. Prvo ističemo minimalnu konfiguraciju koja vam je potrebna da bi startovali igru, a zatim stavljamo konfiguraciju uz koju mi mislimo da bi mogli da opušteno da uživate u igri.

DESKRIPCIJE ▶ Sažet opis igre (jedna do dve reči) će pomoći igračima da shvate suštinu cele kritike i da li se uopšte isplati nabavljati igru.

96%
95-100%
LEGENDARNA IGRA
Ova igra je prava retkost. Ukratko, legendarna igra je igra koja okupira i srce i mozak igrača. Ona pruža sate i sate zabave i mora da bude deo vašeg igračkog iskustva.

90%
90-95%
IZVANREDNO
Odlično! Sjajno! Kupite je i igrajte je sto puta! Pored sjajne zabave koju nam je ovakva igra pružila, ona nikako ne spada u kultna ostvarenja igračkog sveta.

80%
80-89%
VRLO DOBRO
Igra koja zaslužuje ovaj epitet vam pruža dovoljno razloga da je nabavite. Zabavna je, a što je još važnije, jako je zarazna! Ali ima i nedostataka...

70%
70-79%
SOLIDNO
Ovo je reon privilegovanih naslova. U ovu kategoriju svrstavamo igre koje definitivno morate probati. Međutim one ipak nisu dovoljno kvalitetne za kategoriju vrlo dobrih.

60%
60-69%
IZNAD PROSEKA
Ovim igrama fali neki značajan momenat koji bi ih ubacio u grupu OK ili solidnih.

50%
50-59%
OK.
Neke osobine ove igre mogu biti vredne vaše pažnje. Međutim, ima konkretnih i jasnih razloga zbog kojih je ova igra čist mediokritet.

40%
40-49%
PODNOŠLJIVO
Sama reč „podnošljivo" govori sve. Igru smo jedva „podneli" i malo je falilo da uđe u nižu kategoriju.

30%
0-39%
BLAGI UŽAS
Ova ocena obično podrazumeva naš iskren i krajnje dobronameran apel da batalite igru i ne trošite svoje dragoceno vreme. Klonite se ovakve igre.

STARI BROJEVI

Nedostaje vam neki od prethodnih brojeva The Gamera? Od sada sve stare i aktuelni broj možete naći u prodavnici BEOSOFT-a, u ulici Svetogorska 47, ili nazovite redakciju na telefon 380-77-12

CENE STARIH BROJEVA THE GAMER-A

Od 1. do 20. broja cena je	50,00 din
Od 21. do 30. broja cena je	70,00 din
Od 31. do 40. broja cena je	100,00 din

IMAMO SVE BROJEVE!

GAMER PLUS !

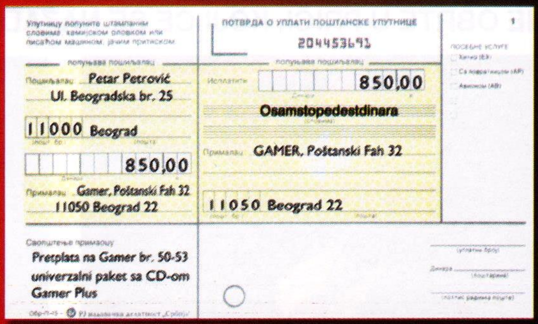
NOVO IZDANJE GAMER PLUS CD-A

Pojedine stvari u životu su apsolutno sigurne. Jedna od njih je i Gamer CD koji sve preptlatnike očekuje sa izlaksom novog broja. Hajde da ponovimo lekciju – u novom Gamer CD-u vas čekaju svi oni programčići koji nisu mnogo praktični za skidanje sa neta (a što bi ih i skidali kada ih vam dajemo); znači demoi, pečevi, varanja, trejleri, korisni programi opisani u aktuelnom broju, neki review koji je zakasnio za broj i slično. Da, da, vidi se da ste se dobro pripremili. Zato sada možete čitati Gamer i pre nego završite sve domaće, samo nemojte da vas roditelji vide ;-)).

Pretplata na časopis The GAMER iznosi:
3 broja: 550,00 din + A1 poster Lare Croft
6 brojeva: 1100,00 din + A1 poster Lare Croft
11 brojeva: 2050,00 din + A1 poster Lare Croft

Naručite univerzalni paket:
3 broja + 3 cd izdanja po ceni od 850,00 din

Naručite 3 cd izdanja po ceni od 350,00 din


ПОТВРДА О УПЛАТИ ПОШТАНСКЕ УПУТНИЦЕ
204453691
Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
850,00
Gamer, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
850,00
Osamstopedestdinara
GAMER, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na Gamer br. 50-53
univerzalni paket sa CD-om
Gamer Plus

Popunite poštansku uputnicu i unesite željeni iznos pretplate, izvršite uplatu na šalteru pošte i The GAMER će početi da vam stiže na kućnu adresu, bez daljnih troškova. CD izdanje se neće nalaziti u slobodnoj prodaji.

design by Pele

The Gamer, P. fah 32,11050 Beograd 22

XIII

Zakoračite tri koraka unazad, naopako obucite majicu, pljucnite tri puta i spokojno zaigrajte XIII

Malo je brojeva oko kojih su se ispredale tolike priče kao što je to slučaj sa "čuvenim" brojem trinaest. Najbaksuzniji od svih brojeva je svoje loše ime stekao još u srednjem veku. Zaslužan za zao glas trinaestice je izgleda Juda, koji je na tajnoj večeri, bio trinaesta osoba za stolom. Iako veći deo stanovnika naše planete na spominjanje broja trinaest kreće sa izvođenjem raznih rituala kojim se skida "baksuz", neke kulture ovaj broj smatraju brojem koji donosi sreću. Što se autora ovog teksta tiče (tj. mene) trinaestica nije ništa baksuznija od drugih brojeva - treba imati na umu da sudbina obično pomaže onima koji se sami trude da im bude bolje. Programeri Ubi Softa su se vodili ovom filozofijom te su sami uzeli stvar u svoje ruke, a na sudbini i na igračima je da ocene njihov rad u pogledu najnovije FPS-a - XIII.

■ Game info

IZDAVAČ Ubi Soft

RAZVOJNI TIM Ubi Soft

ŽANR FPS

SAJT IGRE http://www.xiii-thegame.com/uk/home.php

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 800, 128MB RAM, 32MB grafika

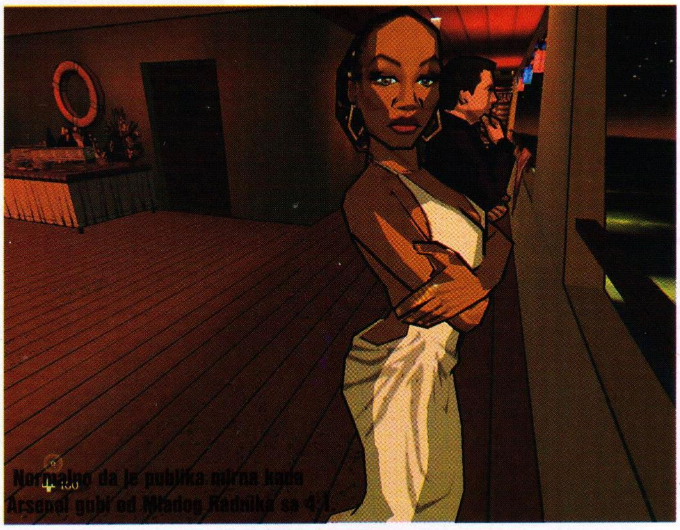
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1300, 256MB RAM, 64MB grafika

BROJ CD-ova 2

Po starom marketinškom pravilu, reklamna kampanja ističe tek pojedine elemente igre za koje se veruje da će najpre skrenuti pažnju igrača. U slučaju ovog naslova to bi bili jedinstven vizuelni izgled u stilu stripa koji je dobijen cell-shading tehnikom, i naravno priča. XIII je triler pucačina iz prvog lica koja je imala uzore u mnogim poznatim i manje poznatim filmovima sredine osamdesetih. Celokupni ton igre odiše zrelošću i sasvim je jasno da su scenaristi proveli dosta vremena na kreiranju priče kako bi ona bila dovoljno ubedljiva. Kao krajni rezultat imamo povremeno vrlo zanimljivu, ali neoriginalnu priču koja najviše podseća na film "Bornov Identitet". A ona ide ovako nekako: naš junak se jednog dana budi nasred napuštene plaže, bez ikakve ideje o tome ko je i kako je uopšte dospeo tamo. Njegova jedina veza sa prošlošću su broj trinaest, istetoviran na vratu i ključ od sigurnosnog sefa jedne od najprestižnijih njujorških banaka. Stigavši u filijalu ove banke naš junak saznaje da se zove Steve Rowland i da je kapetan pri američkoj vojsci. Nekoliko trenutaka posle toga hapsi ga pukovnik Amos, direktor antiterorističkog odeljenja FBI-ja, i to pod optužbom da je ubio 43. američkog predsednika William Sheridan-a. Kao krunski dokaz za ovu tvrdnju pokazuju mu uvećanu fotografiju na kojoj se, naizgled, vidi kako on drži snajper. Priča se odavde razvija standardnim tokom, koji jako mnogo podseća na već spomenuti "Bornov Identitet". Pripovedački aspekt uspeva da razbije okove klišea i donosi neke zanimljive i originalne obrte u priči, koji će se nažalost desiti tek u kasnijim fazama igre. I pored svega mora se naglasiti da je ova priča jedna od boljih, bar što se tiče video igara. Naravno sve je to daleko od standarda koje je postavio Robert Ludlum, tvorac priče Bourne's Identity, ali je ipak dovoljno zanimljivo i dosledno da može da zadovolji većinu igrača. Dizajneri su odlično ubacili sporadične fleš-bek nivoe koji ne samo da razvijaju priču, već kroz vizuelno upečatljivo polu-interaktivno okruženje pojačavaju napetost. A upravo je interakcija ono što filmovi nemaju, pa je ona ovde iskorišćeno u velikoj meri. Vredi spomenuti i često zabavne dijaloge između NPC likova (u fazonu No One Lives Forever), koji vas na simpatičan način "odmaraju" od glavne priče. Jedino mi se nije svideo način na koji je razvojni tim odlučio da završi ovu igru, jer ono "Nastaviće se" (pokvari nam ugođaj igranja - prim.lekt) preko ekrana zaista nisam očekivao. Mislim da je dobro što Ubi Soft ima velike planove sa ovom licencom, ali sam siguran da će se mnogi igrači osetiti prevarenim jer će mesecima morati da čekaju da bi videli šta se dalje desilo..

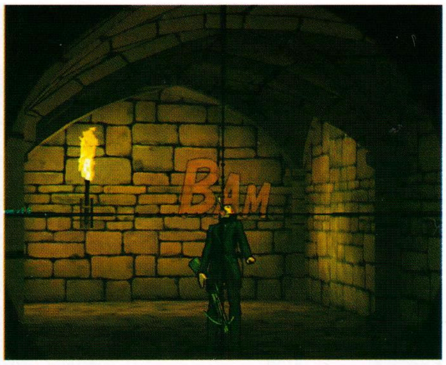
Pored priče, ovu igru će prodavati i njen jedinstven izgled, koji po meni predstavlja i

"PRIPOVEDAČKI ASPEKT USPEVA DA RAZBIJE OKOVE KLIŠEA I DONOSI NEKE ZANIMLJIVE I ORIGINALNE OBRTE U PRIČI, KOJI ĆE SE NAŽALOST DESITI TEK U KASNIJIM FAZAMA IGRE."



Normalno da je publika mirna kada Arsenal gubi od Mladog Radnika sa 4:1

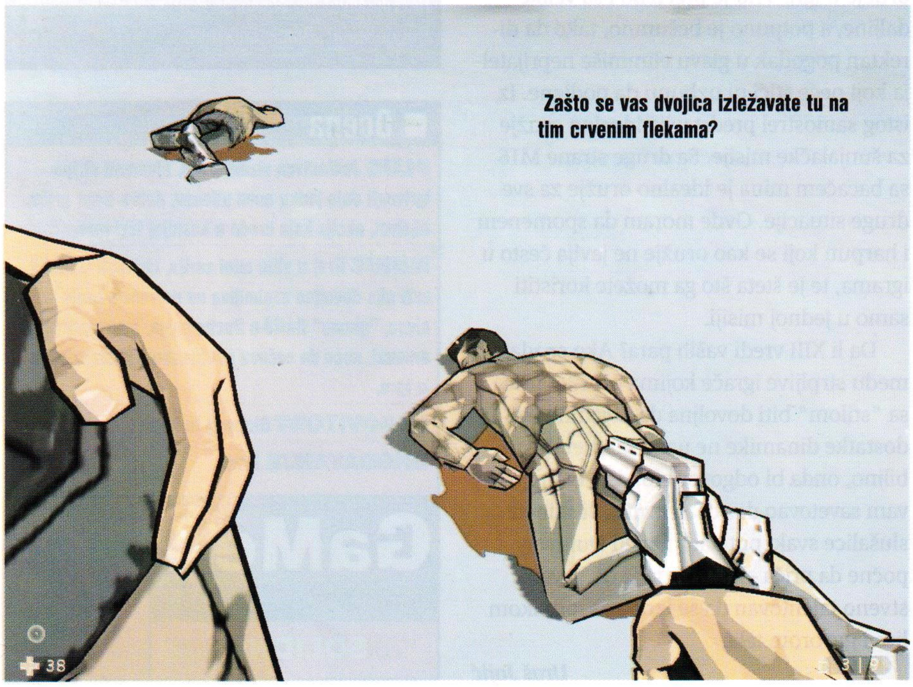
Jedan klik, jedan Bam! i ti si mrtav.



"XIII JE TRILER PUCAČINA IZ PRVOG LICA KOJA JE IMALA UZORE U MNOGIM POZNATIM I MANJE POZNATIM FILMOVIMA SREDINE OSAMDESETIH."

njenu najbolju karakteristiku. Iako su nekoliko izašlih demoa donekle ublažili "iznenađenje" koje donose cell shaded grafika, pop-up prozori i crtež u strip fazonu, stoji činjenica da nam igra XIII donosi potpuno originalni igrački doživljaj koji u sebi meša nekoliko različitih umetničkih formi i vrhunsku tehnologiju oličenu u Unreal II engine-u. Kada igrate ovu igru to vam je kao da igrate interaktivni strip kreiran od strane vrlo talentovanih crtača. Dizajneri su uspeli da spoje moderna dostignuća igračke tehnologije poput ragdoll fizičkog modela, cell shading tehnike (engine mora da proračuna čak tri puta više lica nego kod standardne tehnike), skeletne animacije, piksel šejdera za animaciju vode i flešbek sekvence, kao i partikl efekte koji se besprimetno stapaju sa jedinstvenim umetničkim strip-stilom. Rezultat je jedan vrlo definisan igrački svet koji će se svideti svim ljubiteljima pucačina, a vrlo je bitno i to da igra odlično radi i na srednje jakim konfiguracijama. Grafika ne samo da ulepšava "sliku", već donekle pomaže i snalaženje u prostoru - recimo, zvuci dolazećeg neprijatelja su predstavljeni rečima "tap, tap, tap...". Pop-up prozori vam omogućuju da proverite učinak bombe koju ste bacili iza ćoška (pa ste se zaklonili od udara), ili da vas upozore na prisustvo straže koja patrolira u vašoj blizini. Ove grafičke novine su zaista dobrodošao dodatak šunjanju i prikradanju, ali dobro dođu i kada treba da se rešite nekoliko dobro skrivenih loših momaka.

Kako bi upotpunio vizuelni doživljaj, Ubi Soft se potrudio da i zvuk bude na visini zadatka. Nisu se libili da odreše kesu pa da za sinhronizaciju unajme jednog David-a Duchovny-ja (glavni muški lik u seriji Dosije X), ili Adam-a West-a. Međutim David nije dobro odradio posao, te je skoro pokvario ugođaj svojom neinspirativnom interpretacijom glavnog lika. Očigledno da je ovaj popularni glumac unajmljen prvenstveno iz marketinških razloga (ne bi li i neko holivudsko ime krasilo omot igre).



Dodatni info

- Pukovnik Carrington je rođen 1930. u vojnoj bazi u Montani, a od 14. godine ostaje bez oca koji gine u Drugom svetskom ratu. Kao mlad se upisuje na vojnu akademiju i '50. učestvuje u ratu u Koreji. Lični je prijatelj predsednika Sheridana.
- Pukovnik Samuel Amos je rođen 1927. i potomak je jevrejskih doseljenika češkog porekla. Učestvuje u stvaranju izraelske države i Mossada (izraelske tajne službe). Doselivši se u Ameriku CIA ga oberučke prihvata, postaje savetnik predsednika Kartera i na kraju prelazi u FBI na poziciji direktora antiterorističkog odeljenja.
- Major Jones je poznata samo po svom prezimenu i identifikacionom broju (374.801.4). Najverovatnije je rođena u crnačkom getu grada Čikaga. Jednom prilikom spašava pukovnika Carringtona i od tada je neprekidno u njegovoj pratnji.
- Walter Sheridan je mlađi brat predsednika Williama, 42. predsednika Amerike. Živi u njegovoj senci sve do ubistva (od strane Stevea Rowlanda) kada i sam postaje predsednik. Ponaša se bezobzirno i raskalašno, a mnogi veruju da je baš on naručio ubistvo brata.
- La Mangouste - profesionalni ubica, staložen i metodičan. Opsesija mu je da ubije XIII.
- Autori stripa "XIII" su William Vance i Jean Van Hamme. Prva sveska stripa se pojavila 1984. godine pod imenom "Le jour de Soleil Noir" (Dan crnog sunca).
- Popularnost stripa "XIII" je u frankofonskim zemljama jako velika pa je tako početkom 2002. godine održano takmičenje u poznavanju materije iz ovih stripova. A pitanja su bila u stilu: "Koji je lik noći 3. avgusta uperio pištolj u starog Zekea Hattawaya?" Izuzetno teško i za one koji sebe smatraju fanaticima. Na manifestaciji su bili prisutni i autori, a takmičara je u kvalifikacijama bilo čak 2000. Prvoplasirani (Thibaut) je dobio vrednu nagradu: tronedeljno proputovanje kroz Ameriku u stilu omiljenog junaka i posetu svim onim mestima koje i XIII posećivao u svojim avanturama.
- Pištolj kalibra .44, odnosno 44 special je omiljeno oružje poznatog prljavog inspektora Harija, koji je svojevremeno proslavio Klint Istvuda.

A ovde se dakle kriju raketice srednjeg dometa.

Kako stvari stoje, čini mi se da su mu upečatljivije bile uloge u njegovim ranim filmskim ostvarenjima (mislim da znate na koje filmove se ovo odnosi...). Što se muzike tiče, u najvećem delu igre je korektna - u akcionim scenama doprinosi napetosti, ali ponekad deluje prenaglašeno. U igri nema šminkerskih 3D efekata da vas obore sa stolice, a ni oružja ne zvuče uvek kako treba, ali primeri odlične sinhronizacije koju su uradili Eve (muzičarka i glumica) kao Major Jones i Adam West kao general Carrington su dovoljni da ukupan utisak o zvuku bude pozitivan.

Međutim, da bi se za neki naslov moglo reći da spada u red vrhunskih pucačina neophodno je da ima zanimljivu i zaraznu igrivost. U XIII-ici imamo kombinaciju dva različita načina izvođenja. Misije u single-player kampanji su mešavina šunjančine i akcije, ali po mom mišljenju Ubi Soft nije u potpunosti uspeo da postigne efikasnu integraciju. Potrebno je dosta vremena da se akcija pokrene. Dizajn nivoa nije ujednačen, pa tek u kasnijim fazama akcija dobija na dinamici. Problem je u tome što je malo verovatno da će igrači imati strpljenja da sačekaju te "kasnije faze", pa će verovatno zaključiti da je XIII dosadna igra. Priznajem vam da je mene igra navukla tek u nekoliko poslednjih misija (morao sam celu da je igram zbog pisanja kritike), a do tada nivoi su mi izgledali prekratki, linearni i dosadni.

XIII-ici očigledno nedostaju, pogotovo u prvom delu igre, kvaliteti koji bi igrača terali na napred. Šunjačke misije vas neće držati na rubu stolice od napetosti, a ni akcione vas neće biti dovoljno ubedljive. Isto važi i za zagonetke. Najveći broj se svodi na hvatanje kuke i prebacivanje na teško pristupačna mesta, a tu je klasično pronalaženje otvora za ventilaciju ili kartice-ključa.

AI kôd ne zaslužuje nikakve posebne hvalospeve, ali nema ni vidljivih nedostataka. Neprijatelji koje vodi kompjuter su u dobroj meri svesni svog okruženja i uspešno će potražiti zaklon kada postane čupavo, ali ništa više od toga. Oružje koje se pojavljuje u igri spada u standardni arsenal i sastoji se od ukupno petnaest modela. Znači: AK-47, M16, pištolji kalibra 9mm i .44 special, sačmare, snajperi, bazuke i samostrel za tri strele sa optičkim nišanom. Igrom slučaja upravo je ovo poslednje i najefikasnije oružje u igri. Vrlo je precizno i sa velike daljine, a potpuno je bešumno, tako da direktan pogodak u glavu eliminiše neprijatelja koji neće stići ni uzbunu da podigne. Iz istog samostrel predstavlja idealno oružje za šunjalačke misije. Sa druge strane M16 sa bacačem mina je idealno oružje za sve druge situacije. Ovde moram da spomenem i harpun koji se kao oružje ne javlja često u igrama, te je šteta što ga možete koristiti samo u jednoj misiji.

Da li XIII vredi vaših para? Ako spadate među strpljive igrače kojima će triler priča sa "stilom" biti dovoljna da pojedine nedostatke dinamike ne uzmete previše ozbiljno, onda bi odgovor bio, da. Jedino bih vam savetovao da stišate zvuk, ili skinete slušalice svaki put kada David Duhovny počne da priča - izgleda da je on prvenstveno talentovan da se izražava mimikom lica i govorom tela.

Uroš Jojić

Razvojni tim

Kompaniju Ubi Soft su osnovali petorica braće Guillemot - 1986. godine su počeli sa distribucijom EA, Sierra i Microprose igračkih naslova u Francuskoj. Za petnaestak godina su maksimalno razvili posao i danas UbiSoft spada među najjače multinacionalne kompanije koje se bave razvojem i izdavanjem video igara. Trenutno za UbiSoft radi oko 1,800 ljudi. U svom portfoliju imaju igre za sve postojeće konzole, a pokazali su se i kao vrlo uspešan razvojni tim. Najpoznatiji naslov vezan za UbiSoft je svakako Rayman koji je rađen za sve platforme, onda su tu i XIII, Batman, Rainbow Six: Raven Shield, Splinter Cell (za PC). Xbox naslovi su: Splinter Cell, Project BG&E, kao i Rayman. Najpoznatiji PC naslovi koje su izdali su: Ghost Recon, Myst III, Warlords Battlecry II, RogueSpear: Black Thorn itd.

Ocena

PLUS Jedinstven vizuelni stil, elementi stripa igrivosti daju jednu novu nijansu, dobra triler priča, dijalozi, akcija koja kreće u kasnijoj fazi igre.

MINUS Kraj u stilu mini serija, igrivosti u svojoj srži nije dovoljno zanimljiva na najvećem broju nivoa, "gluma" David-a Duchovny-ja, neuravnotežen arsenal, neće da sačuva podešavanja posle izlaska iz igre.

BAGOVITOST Gluposti tu itamo

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **74%**

SOLIDNO

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Iskoristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobiçete odgovarajuçu ‰ifru koja çe vam omoguçiti da u svoj mobilni aparat ubacite nove igre. Ovu sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

WORMS 3D

The best things in life are THREE

Svako ko ima računar u kući ili na poslu ludeo je za jednom od sledećih igara. Pasijans, Minice, Lemmings, DynaBlaster, Arkanoid (i podvarijante), Duke Nukem. Možda ste neku i preskočili, ali zato Crviće sigurno niste! Još od prastarog Scorched Earth (ko se seća ove igre, neka piše redakciji, dobiće gajbu piva!), ljudi su voleli da se gađaju šarenim raketicama i nanose štetu jedni drugima. Budući da je dotična igra bila namenjena praistorijskim mašinama, tek sa pojavom Crvića, narodne mase širom planete mogle su da uživaju u nezaboravnim danima i godinama provedenim uz male ratoborne beskičmenjake. Ko se nije proveo uz Wormse, predlažem mu da se zatvori nedelju dana u sobu i okuša se u bilo kojoj od crvljih igara, od "običnih" preko raznih, Armaggedon i Worms Blast verzija.

Game info

IZDAVAČ SEGA
RAZVOJNI TIM TEAM 17
ŽANR Strategija
SAJT IGRE www.worms3d.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 850MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Ono čime su Wormsi najviše plenili bila je sura jednostavnost, upakovana u neodoljivo ljupko okruženje. Prosto, nije bilo detalja koji nije mamio osmehe, od neobične muzike, blesavih glasova, najluđeg arsenala, šaškastih animacija, komentara, itd. U toj jednostavnosti bilo je milion kombinacija i varijacija. Partija je mogla da se odigra za manje od petnaest minuta, a mogla je da se igra danima. Strategije i podlosti koje ste mogli da pripremite protivnicima, bile su zaista lukave. Šta da vam još kažem o ovom klasiku, osim da je jedna od retkih igara koje su podjednako popularne i među muškom i među ženskom populacijom.

"ONO ČIME SU WORMSI NAJVIŠE PLENILI BILA JE SURA JEDNOSTAVNOST, UPAKOVANA U NEODOLJIVO LJUPKO OKRUŽENJE."

Čuvajte se! One uopšte nisu nežniji pol kada se dohvate Crvića!!!

E, sad evo ih u tri dimenzije! Šta do zapravo znači? Ako se sećate iz 2D verzije, onih animacija između dve partije, onih šaljivih kratkih skečeva. E, pa onda imate ideju kako to izgleda. Teren i likovi izgledaju potpuno "prirodno", dakle ništa se na vizuelnom doživljaju nije izgubilo, naprotiv, neobično je kako u tako malom crvljem telu ima toliko potencijala za glumu, toliko raznih grimasa, faca i forica. Crviće pomerate sa WASD tasterima, Q taster daje pogled iz prvog lica, a E pogled iz visine, a mišem rotirate kameru. Trebaće vam neko vreme da se naviknete na nov način upravljanja. Moram da kažem da iako je kamera pomalo preosetljiva, pogled iz vazduha (E), taktički neupotrebljiv. Tasteri za pravce kretanja crva su fiksni i relativni u odnosu na položaj kamere, npr. D je uvek dole, ka dnu ekrana, bez obzira kako kamera stoji. Prvi pogled je sjajna fora, ali ne preterano korisna za nišanjenje. Ovo je u stvari moja prva zamerka. Trodimenzionalnost jeste dodala novu draž crvima, ali procena ugla i jačine je prilično prešla u zonu apstrakcije. Ne samo da je mnogo teže oceniti ugao pogotka, već je i sama animacija pucanja nepregledna, tj. neće vam uvek biti jasno šta ste pogodili i koliko ste omašili. Dok se ne naviknete na kontrole, uživajte u ogromantnom 3D terenu koji izgleda šareniji nego ikad. Budući da u igri ne postoje više kramp i let-lampa, crv-ratnici se kreću gmizanjem, skokovima i eventualno nindža konopcima i raketnim rancem, ali opet 3D okruženje će vas naterati da se pomučite sa preciznim upravljanjem.

Još jedno malo razočarenje, prelaskom na 3D je na polju eksplozija i njihovih efekata. Čini se kao da su oružja slabija nego što su bila ranije, a mape su mnogo manje. Bomba padne tik pokraj vašeg crvka, on nestaje u crvenom cvetu eksplozije, kad ono izgubi tek nekoliko poena. Osim toga, nema više onako luckastog efekta da se crvi razlete na sve strane posle lančane eksplozije. Uglavnom, odbačeni udarom,

Razvojni tim

Team 17 je britanski razvojni tim, oformljen je 1990. godine i dan danas radi u istom sastavu. Poznati su po igrama Full Contact, ProjectX, Superfrog, i naravno po serijalu Worms koji je startovao 1995. a do sada se prodao u preko milion kopija.

oni će da padnu koji metar u stranu i eventualno pljusnu u vodu i to je to.

Ono što je zapanjujuće dobro je način na koji se 3D okolina menja pod uticajem eksplozija. Ljudi iz Team 17 su očito čekali pravi momenat za izdavanje 3D verzije crva. Sada su kompjuteri dovoljno brzi, a 3D akceleracija dovoljno uznapredovala, sa sve endžinom koji omogućava da se veoma brzo proračunaju efekti oružja na okolinu. Tako ćete, u prepoznatljivom stilu Wormsa, deformisati (čitaj: uništavati) ostrvca na kojima se odvija borba. Jedan od impresivnijih momenata ove igre!

Pored novotarija i vremena koje će vam trebati da se naviknete na novo ruho serijala (predlažem single-player kampanju, dok se ne uigrate), Worms 3D ostaju ista ona izazovna i zarazna igra kakvu je i pamtimo. Igrivost i grafika, dakle potpuno ispunjavaju naša očekivanja, a tu je i sjajna muzika, zaštitni znak Worms-a. Glasovne šeme za timove crva su luđe nego ikad. Posebno obratite pažnju na "Smoking Barrel" i "Southern Belle" komplet zvukova. Efekti su odlično urađeni, a muzika je i dalje u fazonu "letnje šeme". Mala zamerka da je default podešavanje možda malo preglasno.

Pogled iz vazduha, ko je u prednosti?

Naravno, bez multiplayer moda, Wormsi ne bi bili tako popularna igra. Sada možete, pored uobičajenog "hot seat" moda, da se putem LAN ili Internet konekcije pridružite svetskom ratu malih crvića. Tri dimenzije imaju i svoje prednosti, tako da postoji mogućnost da se dobro zaklonite i primenite po koju novu taktiku. Mape su dobre, ali razočarava mali broj ručno rađenih mapa, što vas ostavlja na milost i nemilost random generatoru koji treba izvrteti dosta puta dok se ne dobije balansirana, fer, mapa.

Primetićete da neka oružja nedostaju, a dodata su i neka nova, nuklearna bomba i gasne granate, npr. Meni lično nedostaje ona statistika posle partije, sa komentarima ko je bio najbolji crv, ko najkorisniji itd.

Sve u svemu tona zabave! Nemojte nikako da propustite ovu igru!

Ranko Trifković

" MORAM DA KAŽEM DA IAKO JE KAMERA POMALO PREOSETLJIVA, POGLED IZ VAZDUHA (E), TAKTIČKI NEUPOTREBLJIV."

Eksplozija rešava i poslednju dilemu.

5, 4, 3, 2, 1... polećemooooo!!!!!

"... WORMS 3D OSTAJU ISTA ONA IZAZOVNA I ZARAZNA IGRA KAKVU JE I PAMTIMO."

Dodatni info

- Razvojni tim je odavno želeo da uradi ovu igru, ali je takođe hteo i da sačeka da tehnologija napreduje toliko da ne mora da pravi kompromise prilikom rada na igri, tj. da se free-form deforming environment tehnologija dovoljno usavrši da je mogu iskoristiti kako su to hteli.
- Prelaskom na 3D nisu želeli da izgube onu privlačnost koja je krasila ranije verzije igre, što je predstavljalo priličan izazov; da li su uspeli u tome najbolje možete proceniti sami igrajući igru.
- Na pitanje da u nekoliko reči objasne priču u igri, članovi razvojnog tima su rekli sledeće: "Priča? Kakva priča, imate gomilu crva sa jedne i gomilu crva sa druge strane i kreće rat. Eto, to vam je priča".
- Endžin koji pokreće igru se zove hybrid polygonal-voxel engine i dozvoljava potpuno rasturanje i totalnu deformaciju okruženja, a nije skriptovan.
- Worms 3D se pojavio i na konzolama, ali po rečima razvojnog tima nekih značajnih razlika u verzijama nema.

Ocena

PLUS Stari dobri crvi u 3D svetu, odlična grafika, dobra single play kampanja! Nekako imam utisak da je igra uopšte gledano doterana.

MINUS Dugo će vam trebati da se naviknete na novi način nišanjenja. Teren se nekako previše lako uništava! Pazite se vode!

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

THe GaMe® **85%**

VRLO DOBRO

CHROME

Poljska varijanta Unreal-a

Ko kaže da je život fer? Tužna je istina da se bogati svakim danom sve više bogate na račun armije siromašnih, koji postaju sve jadniji i bedniji na svom neminovnom putu u propast. Još od nastanka sveta oni koji su se u lancu ishrane nalazili na samom vrhu su uvek bolje prolazili od jadnika koji kao da su trčkarali unaokolo sa velikim natpisom na leđima "Pojedi me!". Koliko god ovo surovo bilo, ipak predstavlja jedan od osnovnih životnih principa i kao takav može se primeniti i na igračku industriju. Glavne baje uzimaju sve - brza kola, cice i lovu. Redovno izdaju vrhunske naslove i ne skidaju se sa vrhova top lista, dok svi ostali moraju grčevito da se trude da ostvare bar polovičan uspeh, ne bi li im se pružila još koja šansa. A ako dolazite iz Evrope, pa još i iz Istočne Evrope, na primer iz Poljske, onda je sve malopre rečeno neuporedivo teže. S reputacijom koja je jednaka velikoj nuli i budžetom koji jedva da je nešto bolji, treba da se izborite za svoje mesto pod suncem. Ali, uvek postoji način - recimo dogovorite se sa izdavačem kao što je Strategy First i preko njega uđete na američko tržište... međutim, treba da ispunite jedan preduslov - morate imati kvalitetnu igru ili ništa od dogovora. Hajde da vidimo da li je Techland uspeo u svojoj nemogućoj misiji?

■ Game info

IZDAVAČ Strategy First

RAZVOJNI TIM Techland

ŽANR FPS

SAJT IGRE http://www.chromethegame.com/

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 850MHz , 256MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1500MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 2

Chrome je taktička pucačina iz prvog lica smeštena u budućnost, u vreme kolonizacije novo otkrivenog solarnog sistema Valkyria. Radnja igre je razvučena na divlja prostranstva pet planeta, u komplekse u kojima su nastanjeni prvi kolonizatori, u dubine rudnika bogatih dragocenim mineralima i unutar glavnih štabova moćnih korporacija koje se međusobno bore za prisvajanje ogromnih bogatstva Valkyria-e. Ono za čim svi žude se zove Chrome i donekle podseća na crno zlato, a u ogromnoj želji da ga imaju korporacije ne prezaju ni od pokolja nekoliko hiljada suparnika, jer zaboga - cilj opravdava sredstvo. Snaći se u takvom okruženju nije baš jednostavno, ali naš junak Logan je sasvim dorastao situaciji. Od kada mu je bivši partner pripremio namještaljku Logan se trudi da hladne glave sagleda situaciju i da ne dozvoli da ga išta iznenadi. Postao je lovac na ucene i sa navigatorom (inače zgodnom devojkom) krstari po svemirskim prostranstvima u potrazi za isplativim poslovima. Znam šta ste pomislili, ali Logan je ozbiljna faca, kontroliše svoje emocije i potpuno je imun na čari svog navigatora. Po već dokazanom klišeu, Logan je uvučen u veliku zaveru koja je vezana za Chrome, mnogo uticajnih faca je u svemu tome, a on mora da učini sve kako bi iz cele gungule izašao sa glavom na ramenima. Priča se razvija potrebnom dinamikom, a Logan će nekoliko puta tokom svojih avantura morati da donese vrlo bitne odluke, pa će se glavna priča granati u nekoliko smerova. Ne bih vam više otkrivao, još samo da dodam da me konceptualno priča podseća na Unreal 2. Razvojni tim je uspeo da kreira ogroman svet - prostrane mape, vozila koja možete upotrebiti, biomehaničke implante, šunjačke misije i još mnogo toga. A na sve to dolazi sasvim pristojna priča koja će vam sigurno držati pažnju kroz ceo single-player mod.

■ Dodatni info

NEKA ORUŽJA IZ IGRE:

▶ TC234 SUP - ovaj pištolj sa prigušivačem je ekskluzivno vlasništvo specijalnih jedinica. Njegovo držanje je civilima strogo zabranjeno.

▶ NoN"Frager" - u početku je pravljena za potrebe jedinica Peacemaker, a po svom izgledu i mehanizmu podseća na sačmaru. U skučenim prostorima je vrlo efikasna i brzo je postala popularna kod lovaca na ucenjene glave. Često je koriste i specijalci.

▶ C9/A5 - dizajniran je ranih pedesetih godina XXII veka. Zahvaljujući niskoj ceni, jednostavnosti i brzometnoj paljbi postaje najpopularnije oružje u celom svemiru. Iako je danas zastarelo još uvek se proizvodi u svih deset fabrika Masashita korporacije.

▶ C9/S - varijanta C9/A5 sa prigušivačem, koji ne utiče na njegove odlične performanse. S obzirom da je upotreba prigušivača zabranjena, ovo oružje je sada moguće kupiti samo na crnom tržištu.

▶ OCI Crom - oružje visokog kvaliteta, velikog dometa i prilično velikog kalibra ovaj snajper je na žalost zbog svoje ograničene proizvodnje i visoke cene uglavnom pusta želja mnogih. Jedino ga koriste snajperisti u specijalnim jedinicama.

▶ Le RogueBM4000 - je ručna varijanta topa B4000 HEX koji se standardno montira na robote Golem-IV i Golem-V. Iako je odličan u borbi povučen je iz upotrebe zbog svoje ogromne veličine. Zamenio ga je anti-tenkovski lanser raketa GL Dragoon.

Chrome odstupa od standardnih pucačina. Ogromna prostranstva kojima se krećete u svakoj misiji će vam pomoći da se osećate manje sputanim i često ćete moći da birate redosled ispunjenja ciljeva. Iako je igrivost linearna, donekle kreira iluziju nelinearnosti.

Zagonetke na koje ćete nailaziti defini-

Čekam... još samo da se neko pojavi.

Čekam, čekam... još samo da se neko pojavi.

Čekam, čekam, čekam... evo ga Bekam, Bekam, Bekam... pali!!!

tivno nisu element zbog kog mi se igra dopada. Uglavnom se svode na nešto slično mini-igrama memorije i na pronalaženje adekvatne opreme. Glavni izazov igre je u tome da se sa protivnicima morate obračunati ili primenom brutalne sile, ili koristeći suptilnu taktiku šunjanja i prikradanja. Pri tom ćete imati prilike da unapredite svoje sposobnosti, vozite Walker (podseća na Meh), jurite se bagijima i sl. Single-player kampanja je grandiozna u svakom pogledu, raznovrsna je, puna zanimljivih obrta, a posebno su zanimljivi susreti sa bosovima.

Što se tehničkog aspekta igre tiče moram da priznam da je AI vrlo dobar i ubedljiv. Vaši protivnici vas i vide i čuju, opkoliće vas kad god im se ukaže prilika za to i sve u svemu biće prilično opasni. Evo vam dva odlična primera za to. Neprijatelj vas naravno neće videti kada ste kamuflirani, ali će izuzetno precizno registrovati otvaranje automatskih vrata. Takođe, kada probate da pripremite zasedu neprijateljskoj patroli. Umesto da ulete u nju k'o ovce, oni će raširiti formaciju i dok vam jedan od njih vatrom bude držao pažnju, ostali će pokušati da vas opkole. Opasno...

Naravno AI nije savršen (da jeste, scenario T3 bi već odavno postao realnost) pa je povremeno previše "svestan" svog okruženja (u kome se nalazim i ja) i neverovatno precizan. Akcija se u Chrome-u odvija po nekim posebnim pravilima. Teško da neku prostoriju možete osvojiti tako što ćete unutra uleteti i početi da pucate na sve strane, jer će vas oponenti laćano izbušiti k'o švajcarski sir. Morate čučnuti, usmeriti oružje, nanišaniti čeličnim pogledom i ostati pribrani dok oko vas pršti na sve strane.

Razvojni tim

Techland je poljski razvojni tim i do sada su objavili nekoliko naslova od kojih su najpoznatiji Chrome i Speedway Grand Prix. Trenutno rade na još tri igre: Day of the Mutants, Pet Racer i Xpand Rally.

Iako je arsenal velik, oružja nisu dobro izbalansirana. Za standardne zadatke će vam biti dovoljna i puška, a za one suptilnije pištolj sa prigušivačem. Dobro, biće situacija u kojima ćete morati da upotrebite i lanser raketa ili snajper, ali naprednije oruđe će uglavnom poslužiti za jednokratnu upotrebu.

Osim što je oružja nedovoljno izbalansirano, njegovi modeli će se baš kao i pojedini dizajni nivoa ponavljati. Pored toga i dizajn interfejsa je prilično nespretno odrađen, pa recimo ne možete jednostavno preći preko palog neprijatelja i uzeti njegove predmete ili oružje. Iako ih ima, ovi nedostatci nisu mnogo bitni (pa razumite me da moram nekako da produbim ovo pisanije i produžim kritiku na obaveznih 12,000 karaktera koji sam dobio od urednika) pa ne morate da brinete o njima.

Engine dobro radi svoj posao i efikasno spaja okruženja na otvorenom sa enterijerima, a fizički model je sasvim pristojan, sa zanimljivim rag-doll efektima. Vidljivi su i neki problemi kada recimo omanji žbun ili manje drvo uspeju da zaustave bagi u punoj brzini.

Muzika je vrlo dobra i unapređuje akcione scene, a ni sinhronizacija ne zaostaje, mada ima trenutaka kada zazvuči amaterski. Na sreću, Strategy First je za rad na sinhronizaciji unajmio engleske glumce pa nemamo prilike da čujemo izvornu poljsko-englesku varijantu izgovora.

Chrome ima i solidan multiplayer, pa je vrlo verovatno da ćete poželeti da ga igrate i nakon završetka single-player moda.

Da li je Techland uspeo u svojoj neverovatnoj misiji? Kratko i jasno - jeste. Evidentno je da pojedini elementi igre još uvek ne mogu da se nose sa najboljim ostvarenjima iz žanra, pa bi trebalo unaprediti: dijaloge (još malo zašto da ne?), sinhronizaciju, dizajn, interfejs, itd. Međutim, objektivno gledajući dobre strane pretežu, te Chrome toplo preporučujem svakome ko traži dobru zabavu.

Uroš Jojić

Dodatni info

PLANETE U IGRI:

- Terbon - na površini Terbona temperature su izuzetno visoke i zbog toga na planeti nema vode. Njenom površinom dominiraju pustinje i ogromni kanjoni, pa su najčešći pejzaži pesak, prašina i sprženo drveće.
- Ice Guard - na njoj vladaju surovi uslovi, ekstremna hladnoća i nepredvidivo vreme, pa nije pogodna za kolonizaciju. Visoke planine su pokrivene velikim snegom, a na usecima i visoravnima uspeva samo najprimitivnija flora, što dovoljno govori o gostoljubivosti ove planete.
- Loomia - zahvaljujući svom položaju ima daleko umereniju klimu nego Terbon, koja se može porediti sa klimom u brazilskim džunglama pa se njeni žitelji u svakom slučaju ne žale. Na planeti ima i prirodnih rezervoara tople vode, gustih džungli i mnogobrojnih ostrva.
- Herbus - četvrta planeta u Valkyria sistemu koja je pretvorena u životno stanište. Trenutno obiluje raskošnom florom, raznovrsnim reljefom i umerenom klimom.
- B4 - još jedan mesec (pored Loomia-e). Po atmosferi podseća na planete oko koje se okreće, a za razliku od Herbus-a B4 je prepun visokih planinskih venaca i uskih klanaca.

IMPLANTI:

- TS12 Eye Scope - Veštačko oko koje omogućava zumiranje pri ciljanju sa lakšim naoružanjem bez optičkog nišana.
- FDA210 Dermal Armor - Dopunski oklop koji štiti telo i sprečava bilo kakvu ozledu.
- HITENDO Motion Improver - Keramički mišićni implant sa pojačanim veštačkim srcem. Značajno poboljšava brzinu trčanja.
- OCI TAS v1.4 Targeting Assistance - druga generacija nervnog koordinatora koji pojačava preciznost pri nišanjenju svim oružjima bez optičkog nišana.
- TX 483-01 Reflex Improver - implant koji se ugrađuje direktno u mozak, izoštrava reflekse.

Ocena

PLUS Zanimljiva igra; solidan dizajn misija; AI, vozila.

MINUS Ima svojih mana; neuravnoteženo oružje; AI ponekad previše precizan.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **81 %**

VRLO DOBRO

DUNGEON SIEGE: Legends of Aranna

Šta su nam obećali to smo i dobili

Znam da ste u prošlom broju Gamer-a čitali najavu ovog naslova, pa zbog toga u ovoj kritici neće biti spomenuto ono što smo već rekli. Uostalom i dodatne misije su takve same po sebi; teško je sad smisliti i reći nešto inventivno o savršenijoj verziji ionako već jako popularne igre. Zato pre nego što nastavim dalje, zamolio bih sve one čitaoce koji nisu upoznati sa Dungeon Siege svetom da do'vate prošli broj Gamer-a i pročitaju temeljnu najavu igre. Kada to završite nastavite sa čitanjem ove kritike. Ostali za mnom.

Game info

IZDAVAČ Microsoft

RAZVOJNI TIM Mad Doc Software

ŽANR Akcioni RPG

SAJT IGRE http://www.dungeon-siege.com

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 333MHz , 64MB RAM, 8MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika

BROJ CD-ova 1

Vaše avanture se dešavaju u kraljevstvu Ehb, jednom od najmlađih država koja se graniči sa Plain of Tears (Ravnicom suza). "Kraljevstvo Ehb je zaštićeno moćnim prstenom i armijom desete Legije (bez sumnje najbolje vojske na svetu) te je bilo pošteđeno napada i pustošenja koja su razorila mnoge druge države na Ravnici". Na žalost, ovo mirno i krhko kraljevstvo će uskoro biti u velikoj opasnosti. Veliko zlo otelotvoreno u Shadowjumper-u priprema osvetu onima koji su ga uhvatili i upotrebiće moćno oružje Staff of Stars koje lako može da označi kraj postojanja Ehb-a. Naravno, vi ste taj koji će sa ekipom od (maksimalno) osmoro ljudi morati da se probije kroz brojne tamnice i pećine ne bi li nekako zaustavio strašno zlo.

Najvažnija karakteristika ovog skupa dodatnih misija je u tome što i u kvantitativnom, ali i u kvalitativnom smislu nudi više od originala. Tokom višesmerne priče osvetićete smrt svojih roditelja i spasiti svet, a sporedne misije će smanjiti linearnost i obogatiti zaplet. Naravno da ovaj kompleksniji pristup dizajnu igre sa sobom nosi i nove neprijatelje, magije, oružja, bosove, itd. Čini mi se da je razvojni tim uspeo da proširi Dungeon Siege univerzum, produbi igrivost i da igru učini "zaraznom". Osim toga treba znati da, iako ovaj naslov spada u dodatne misije

(expansion pack) u sebi nosi više časova igranja nego mnoge kompletne igre koje možemo naći na tržištu. Posebna poslastica čeka sve one koji se do sada nisu sretali sa Dungeon Siege-om, jer se uz Legends

"POSEBNA POSLASTICA ČEKA SVE ONE KOJI SE DO SADA NISU SRETALI SA DUNGEON SIEGE-OM, JER SE UZ LEGENDS OF ARANNA PRODAJE I ORIGINALNA IGRA, TE JE SADA MOŽETE IGRATI KORISTEĆI NOVA ORUŽJA I MAGIJE"

Sklonite se od mene da vas ne smanjim za još jednu trećinu.

Ko pre oko ćupa, trčim brzo srce lupa...

"TOKOM VIŠESMERNE PRIČE OSVETIĆETE SMRT SVOJIH RODITELJA I SPASITI SVET, A SPOREDNE MISIJE ĆE SMANJITI LINEARNOST I OBOGATITI ZAPLET."

of Aranna prodaje i originalna igra, te je sada možete igrati koristeći nova oružja i magije

Mad Doc je uveo i neke suptilne promene u domenu izvođenje. Doterali su AI kôd pa sada neprijatelji deluju još ubedljivije, a poboljšali su i interfejs. Multiplayer mod je obogaćen pa nudi i opciju za čuvanje trenutne pozicije, što je za ljubitelje online nadmetanja izuzetno korisno.

Jedine zamerke koje bih mogao izreći na račun dodatnih misija bi se odnosile na tragove nedoslednosti u dizajnu nivoa i nedovoljnoj balansiranosti težine. Pojedine tamnice stvaraju utisak već viđenog, a povremeno bih naišao i na linearne i ograničene delove mape. Takođe pred kraj igre moji kompanjoni su postali za nijansu prejaki, pa su sa lakoćom izlazili na kraj sa protivnicima. Hm, a uvek se može igrati i na težem nivou... Ja sam za ovu kritiku igrao na normalnom nivou.

Još jedna, da je nazovemo neugodnost, mi je zasmetala, a to je nemogućnost dizanja rezolucije iznad 1024x768. Efekti promene vremena, dinamičke senke i svetlosni efekti su svakako vrlo zadovoljavajući dodatak RPG igri. Muzika i sinhronizacija su vrlo dobro odrađeni, pa bi mi zaista jedina zamerka bila vezana za ograničen broj tačaka na ekranu.

Prema rečima razvojnog tima, Dungeon Siege alati (koji takođe stižu uz igru) su prilično jednostavni za rad i maštovitima pružaju mnogo slobode. Mad Doc-u je pomagala i ekipa iz Gas Powered Games-a. Svi oni zajedno su učinili mnogo da ovaj naslov postane uspešan nastavak originala, a u nekim aspektima i da ga prevaziđe. Svaka čast!

Uroš Jojić

■ Razvojni tim

Mad Doc Software je osnovan novembra 1999. od strane Dr. Ian Lane Davis-a, bivšeg direktora i jednog od glavnih programera u Activision-u. Godinu dana kasnije iz Santa Monike ekipa prelazi u Masačusets i radi igru Star Trek Armada za Activision, koja je postala najprodavanija Star Trek igra svih vremena. Avgusta 2000 radi i drugi deo Armada-e. Kuriozitet je da su uradili i jednu WAP igru (za mobilne telefone) Jamdat Wap Golf. Marta 2002. su završili i izdali Jane's Attack Squadron, popularnu ratnu simulaciju letenja. Trenutno privode kraju Dungeon Siege: Legends of Aranna.

■ Dodatni info

▶ Pošto ste se rasama upoznali u dodatnim informacijama za najavu igre ovde pogledajte neke od novih magija:

NATURE MAGIC

▶ Dimension Gate - privremeno šalje neprijatelja (onog na koga ste ciljali) u drugu dimenziju, ostavljajući svetleću auru na njegovom mestu.

▶ Invisib... - onaj ko baca ovu magiju postaje nevidljiv. Čudovišta neće za jedno kratko vreme primećivati čarobnjaka koji ju je bacio.

▶ Light of Chadek - privremeno zaslepljuje žrtvu tako što oko njegove glave stvori svetlosni kovitlac. Tokom trajanja magije žrtva nije u stanju da učestvuje u borbi prsa u prsa, odnosno njen učinak će biti samo 5%.

▶ Dimunition - smanjuje neprijatelja na trećinu njegove normalne veličine, pa su i efekti njegovog napada utoliko manji.

▶ Orb of Lightning - kreira svetlucajuću žutu sferu koja kruži oko tela onog ko baci ovu magiju, a na neprijatelja šalje moćne munje.

COMBAT SPELLS

▶ Summon Clone - priziva pravu kopiju onoga ko baca magiju. Ovaj par će delovati kao i svako drugo prizvano stvorenje, pomagaće u napadu na neprijatelje i upijaće negativne efekte neprijateljskih napada. Od opreme će imati sve ono što je i onaj ko je bacio magiju imao u datom trenutku.

▶ Tadzu's Trance - zamrzava sve neprijatelje oko vas. Naročito je korisna ako vas napadne brojčano nadmoćnija vojska.

▶ Zorkon's Exploder - ova magija bačena na bilo kog vojnika će prouzrokovati da on eksplodira nanoseći štetu svima u neposrednoj blizini.

▶ Transform into Gian Scorpion - kao što joj i ima kaže, pretvara vas u velikog škorpiona. Tokom transformacija mana će vam se konstantno trošiti. Kada vam ponestane mane, ili "ubiju" škorpiona, vratićete se u svoj prvobitan oblik. Dok ste u obliku škorpiona ne možete koristiti oružje, predmete, a ne možete bacati ni magije.

▶ Spectral Image - stvara nejasnu figuru koja neprijateljima odvlači pažnju

■ Ocena

PLUS Obilje odličnog sadržaja; izuzetna vrednost, vrlo zarazna igra.

MINUS Dizajn nivoa se povremeno ponavlja; ne može viša rezolucija od 1024x768.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **86%**

VRLO DOBRO

CALL OF DUTY

Više od igre

Nepobitna je činjenica da danas na igračkom tržištu imamo više igara sa tematikom drugog svetskog rata nego primeraka "orginalne" italijanske garderobe na buvljaku. Možda poređenje i nije primereno, ali tačno odslikava pravo stanje stvari. I sami ste svesni da je drugi svetski rat tema koju razvojni timovi u poslednjih nekoliko godina eksploatišu do besvesti. A za to imaju dobar razlog... Znamo da je drugi svetski rat je bio najkrvaviji sukob u ljudskoj istoriji i konflikt u kom je učestvovalo najviše naroda. Osim toga nikada u ljudskoj istoriji na površinu nije isplivala takva zla sila, oličena u nemačkom nacističkom pokretu, te borba protiv Nacizma i Fašizma predstavlja u pravom smislu reči epsku borbu.

■ Game info

IZDAVAČ Activision
RAZVOJNI TIM Infinity Ward
ŽANR Pucačina
SAJT IGRE http://www.callofduty.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 700MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1400MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Ipak iz bujice naslova sa "WWII" u podnaslovu, samo jedan mali broj je verno uspeo da dočara ogromnu tragediju koju je ovaj sukob nosio sa sobom i da nam predstavi sve strahote i surovost ratnih razaranja (a da pritom bude i zanimljiv za igranje). Jedan od uspešnijih je sigurno i Medal of Honor: Allied Assault, razvojnog tima 2015, koji nam je sa bolnom verodostojnošću dočarao svu grandioznost smelog iskrcavanja saveznika na plažu Omaha u Normandiji. Sada, dve godine kasnije, razvojni tim Infinity Ward (glavnina nekadašnjeg 2015) nam pruža priliku da na drugačiji način ponovo proživimo ovaj veliki rat.

■ Razvojni tim

Infinity Ward je mlad razvojni tim sastavljen od 22 bivša člana kompanije 2015, odnosno dela ekipe koja je radila igru MoH: Allied Assault, uključujući i sve vođe tog projekta. Call of Duty im je prvi PC naslov pod ovim imenom.

S obzirom da je drugi svetski rat bio globalni sukob, bilo je neophodno "podeliti" Call of Duty na tri odvojene kampanje. U igri dobijate priliku da se kao običan vojnik borite u sastavu američke, britanske i sovjetske armije. Kako je u Allied Assault-u težište bilo stavljeno na napore Amerikanaca u drugom svetskom ratu, razvojni tim je odlučio da u ovoj igri pokloni pažnju i dvema silama koje su takođe podnele velike žrtve - Sovjetskom Savezu i Britaniji. Bez obzira što se zna kakva je bila ideologija Sovjetskog Saveza, požrtvovanost i ogromno stradanje koje je podneo narod ne bi li živeo u slobodi, zaslužuje bezrezervno divljenje.

Call of Duty je priča o sasvim običnim vojnicima, o onima koji su preživeli ovaj krvavi sukob, ali i o onima koji nažalost nisu imali tu sreću. Priče u nekoj klasičnoj formi na kakvu smo navikli ovde nema, već je događaji u kojima učestvujete oblikuju. Sporadični, često i duhoviti dijalozi maestralno dodaju dramsku dimenziju dešavanjima i realno ih opisuju. Igranje Call of Duty-ja se nikako ne može porediti sa filmskim doživljajem, jer ga ono po svojoj interaktivnosti daleko premašuje. To je jedno nezaboravno igračko iskustvo u kome bukvalno postajete deo igračkog sveta i učestvujete u događajima koji će odrediti budućnost naše planete. Ipak uticaj sedme umetnosti je evidentan, kako u načinu na koji se muzika koristi tokom važnih akcionih scena, tako i u scenama u igri koje evociraju nezaboravne momente iz ratnih filmova, poput bitke za Staljingrad iz filma "Neprijatelj pred vratima". Svi ovi "filmski" elementi su sasvim jasno podređeni akciji, koja bez ikakve sumnje predstavlja najimpresivniji segment igre.

Ali pre nego počnem da razmatram pojedine aspekte igre, želeo bih da vam pojasnim tehnologiju koja stoji iza ovog naslova. Kao što većina vas verovatno i zna, Call of Duty koristi modifikovanu verziju Quake III engine-a, ali reći samo to bez daljih objašnjenja bi bilo krajne bezobrazno. Razvojni tim je toliko modifikovao vremešni kôd, da ovaj sad praktično jedva da liči na original. Renderer je kompletno prerađen, sistem animacija je potpuno nov, uostalom kao i sistem štete koji funkcioniše zavisno od mesta pogotka. Način na koji se vojnici teturaju kada su pogođeni je toliko realističan da prosto plaši. Partikl efekti u ovoj igri prosto briljiraju i dovoljni su da se više nikad ni ne setite onih iz Allied Assault-a. Njihova raskoš je najuočljivija prilikom velikih eksplozija kada gomila prašine ili kapljice

"CALL OF DUTY JE PRIČA O SASVIM OBIČNIM VOJNICIMA, O ONIMA KOJI SU PREŽIVELI OVAJ KRVAVI SUKOB, ALI I O ONIMA KOJI NAŽALOST NISU IMALI TU SREĆU."

"ZVUK JE IZUZETNO ČIST, BILO DA SE RADI O FIJUKU METKA, RAKETE ILI TENKOVSKE GRANATE, ALI I VRLO GLASAN, MOŽDA BOLJE REĆI MOĆAN, PA ĆE VAM I SAMO ZAVIJANJE NADOLAZEĆEG PROJEKTILA ULITI STRAH U KOSTI, A DA NE GOVORIM O PADU GRANATE U VAŠOJ NEPOSREDNOJ BLIZINI."

vode polete u vazduh. Voda je renderovana uz maksimalno korišćenje piksel šejdera, a na njenoj površini možete videti efektne refleksije i talasanja. Istina viđao sam i lepše animiranu vodu, ali imajući u vidu sa čime je Infinty Ward raspolagao, mislim da mogu biti sasvim ponosni na rezultat. Fizički model je takođe značajno unapređen, što se najbolje ogleda u načinu na koji Naciji padaju sa balkona pošto su pogođeni, kao i po reakciji njihovog tela na udar projektila. Ako ste mislili da je ovde korišten čuveni Havok fizički model prevarili ste se, međutim rezultat je i ovako sasvim zadovoljavajući. Povremeno, iako značajno modifikovan, Quake III engine pokazuje da mu je krštenica malo požutela, pa okruženja u zatvorenom imaju siromašne teksture i deluju nekako zastarelo. Očigledno, koliko god da je napredna, ova tehnologija ima svoja ograničenja.

Ako je grafika i bila donekle limitirana starošću poznatog kôda, kvalitet zvuka definitivno dokazuje da zvučni engine nije imao slične probleme. A zvuk u ovoj igri utiče na atmosferu bar u istoj meri kao i grafika, što je presedan i u igračkoj industriji. Zvuk je izuzetno čist, bilo da se radi o fijuku metka, rakete ili tenkovske granate, ali i vrlo glasan, možda bolje reći moćan, pa će vam i samo zavijanje nadolazećeg projektila uliti strah u kosti, a da ne govorim o padu granate u vašoj neposrednoj blizini. Jednostavno ćete zanemeti, a verujem i biti srećni kada po prestanku igranja shvatite da se ipak ne nalazite na bojnom polju. Ja sam imao sreću da igram Call of Duty na najnovijem 7.1 surround zvučnom sistemu - prozori su podrhtavali od snažnih eksplozija, meci i projektili su leteli oko mene na sve strane, dok su jauci pogođenih atmosferu činili još jezivijom (urlikanje komšija je samo doprinelo ugođaju) . Vrlo je upečatljivo kada vas bliska eksplozija na momenat zagluvi pa vam treba nekoliko sekundi da budete ponovo u stanju da čujete kako treba.

Sinhronizacija je profesionalna i vrlo izražajna, pa se i ono malo dijaloga u igri urezuje u pamćenje. Ipak, ništa tako ne može da vas dirne u srce kao muzika, koja je u ovom slučaju komponovana specijalno za igru. Tokom scene napada na Crveni Trg (Moskva) treba čuti muzičku podlogu pa ćete razumeti o čemu pričam. Uz pomoć saboraca napadnete dobro utvrđen nemački položaj, a nemate nikakvo oružje već samo jedan jedini okvir municije. Instinkt vam kaže "okreni se i beži", ali uradite li to ubiće vas vaši oficiri - onako uplašeni ne ostaje vam ništa drugo nego da zajedno sa saborcima uz poznati poklič "Urrrraaaa!!!" i pratnju grandioznog orkestra pojurite prema neprijatelju u sigurnu propast. Ova scena odiše čudnom ro-

Dodatni info

- Igra je samo nekoliko dana po izlasku dobila tri odlične ocene na tri najvažnija igračka sajta na svetu - PC.IGN, Gamespy i Gamespot. U sva tri slučaja Call of Duty je okićen ocenom "Editor's Choice".
- U američkoj kampanji borićete se kao redov Martin, desantom se ubacivati iza neprijateljskih linija i pripremati teren za D-Day invaziju. U ostalim misijama ćete pokušati da uništite nemačku protiv-vazdušnu bateriju, učestvovati u dinamičnoj poteri kolima i spasavati ratne zarobljenike.
- U britanskoj kampanji igraćete kao Narednik Evans i učestvovati u slavnom napadu, osvajanju i odbrani čuvenog mosta Pegasus. U jednoj misiji pokušaćete da izvedete sabotažu na nemačkom legendarnom razaraču Tirpitz i spektakularno da pobegnete.
- U sovjetskoj kampanji igrate kao Alexei, tek dovedeni regrut koji treba da učestvuje u bici za Staljingrad. Ako uspete da preživite napredovaćete po činu - dobijaćete misije u kojima ćete snajperom morati da eliminišete neprijatelja, a na kraju ćete biti promovisani u komandira tenka.
- Akcione sekvence u igri je radio poznati scenarista i pisac Michael Shiffer koji je radio na filmovima Crimson Tide, Colors, The Peacemaker. Zahvaljujući njegovom nespornom talentu igrači su u stanju da se potpuno identifikuju sa glavnim likovima u igri.
- Sinhronizaciju su radili vrhunski likovi iz Holivuda: Jason Statham (Snatch, Lock, Stock and Two Smoking Barrels) i Giovanni Ribisi (Saving Private Rayan, Boiler Room, Gone in 60 Seconds).
- Muziku je specijalno za ovu igru komponovao Michael Giacchino koji je više puta nagrađivan za kompozicije za interaktivne sadržaje.

mantikom i ima nadasve ruski pečat. Rusi su kao narod vrlo melodramatični, teatralni i u neku ruku mazohisti, a samim tim i kao stvoreni za ovakva i slična herojska dela. Zato možda i ne čudi da je bitka za Staljingrad imala tok kakav jeste. Rusima je to u genima i verovatno se još dugo neće promeniti. Dakle kao što sam rekao, upravo muzika daje jedan poseban pečat sovjetskoj kampanji i pomaže da se ona jače ureže u vaše pamćenje.

AI predstavlja poslednji element slagalice koji je odgovoran za akciju. Da bi kreirali ubedljivo single-player okruženje morate se postarati da kompjuterski vođeni likovi budu dovoljno inteligentni kako vam ne bi raspršili iluziju autentičnog igračkog sveta. Call of Duty u ovom aspektu dokazuje da je u vrhu, te sa sigurnošću mogu da tvrdim da su neprijateljski i prijateljski AI u ovoj igri nešto najbolje što sam do sada sreo u video igrama.

Međutim, uspeh sve ove impresivne tehnologije, dijaloga, sinhronizacije i muzike koja stoji iza igre je lako mogao biti pomućen besmislenim greškama na koje nisu bila imuna dva skupa dodatnih misija za prethodni naslov Medal of Honor: Allied Assault... ali na sreću nije.

"SKRIPTOVANE SEKVENCE I VATRENI OKRŠAJI SU TAKO EFEKTNO OSMIŠLJENI DA PROSTO NEĆETE NI IMATI VREMENA DA RAZMIŠLJA O TOME ŠTA BI BILO KADA BI MOGLI MALO DA ŠVRLJATE UNAOKOLO."

Iako je igra vrlo linearna i igrač nema mnogo izbora u smislu kretanja već mora da ide unapred utvrđenim putanjama, skriptovane sekvence i vatreni okršaji su tako efektno osmišljeni da prosto nećete ni imati vremena da razmišlja o tome šta bi bilo kada bi mogli malo da švrljate unaokolo.

Srž zadataka se može podeliti u tri ključna segmenta: napad, držanje pozicije ili sabotaža; možda zvuči malo pojednostavljeno, ali u suštini to je to. Igra se razvija zadovoljavajućom dinamikom, a ni u jednom trenutku nisam osetio dosadu, šta više akcija me stalno držala na rubu stolice.

Kad vodite rat na dva različita fronta i sa tri različite armije teško da možete očekivati da će se dizajn nivoa ponavljati, a i obiman arsenal će biti na dohvat ruke. Oružja se razlikuju po preciznosti, trzaju, dinamici paljbe, funkcionalnosti, itd. Recimo da je ruska mašinka manje precizna od nemačkog MP-40, naročito na srednjim rastojanjima. Međutim, prebacite ih sad u skučen prostor i ruska mašinka je zbog veće brzine pucanja u prednosti. Ruski snajper je precizniji i brže se repetira, ali američki M1 ima više namena. Svideo mi se i način na koji je razvojni tim uveo borbu prsa u prsa. U nekim misijama dešavaće se da će vas nemački vojnici napadati sa svih strana, tako da ćete u jednom trenutku ostati bez municije, pa ćete morati da krenete u borbu za goli život kako god znate i umete.

Ovaj aspekt borbe je često puta bio zanemarivan u drugim igrama (sa temom drugog svetskog rata), a ovde baca jedno sasvim novo svetlo i iz još jednog ugla pokazuje užase rata.

Video igre igram zaista već dugo vremena i ne sećam se da sam ikada igrao neku intenzviniju igru koja me je ovoliko mnogo okupirala. Osim što je Infinity Ward izuzetno realno prikazao ovaj krvavi konflikt, uspeo je i da mu dâ smisao jednom humanom porukom tako što je finalnu scenu učinio u dovoljnoj meri simboličnom i značajnom da opravda ovo surovo krvoproliće. Setite se samo onog amaterski odrađenog završetka u Allied Assault. U Call of Duty nikada nećete igrati ulogu velikog heroja, pa čak ni u finalnoj sceni, ali i pored toga osećaj koji imate na kraju je sigurno kud i kamo dublji i jači, nego da ste sami poubijali sve neprijatelje. Pa ipak, u mnogo situacija ćete biti primorani da razmišljate i donosite odluke pod velikim pritiskom, pa će i sama činjenica da ste ostali živi posle jednog takvog krkljanca biti dovoljna da nahrani vaš (i moj naravno) nezajažljivi igrački ego.

Da li vredi nabaviti igru? Pa šta mislite posle čitanja ove kritike? Možda bi i mogli da se žalite da je single-player kampanja kratka (završio sam je za jedan i po dan igranja), ali imate i multiplayer u kom ćete sa drugovima moći ponovo da prođete bitke iz single-player moda. Površno posmatrano multiplayer se ovde ne razlikuje od onog u Allied Assault (pravo da vam kažem nisam ga dovoljno igrao da bi mogao da dam objektivan sud).

Moram da priznam da je Infinity Ward povratio moju veru u igranje napravivši vrlo zreo i kompletan projekat. Call of Duty je akcija u najboljem mogućem izdanju, ispričana tako da se dopadne čak i onima kojima upucavanje neprijatelja iz prvog lica nije omiljeni žanr.

Uroš Jojić

■ Dodatni info

▶ Kako bi se što bolje pripremio za rad na igri i kako bi dešavanja u igri odgovarala istorijskim događajima, članovi razvojnog tima su nabavili veliki broj knjiga i DVD-ova sa temom drugog svetskog rata i bacili se na učenje, a čak su i bukvalno svaki komad oružja koji se pojavljuje u igri lično držali u rukama i išli na gađanje s njim, ne bi li približno osetili kako izgleda "prava stvar". Nadalje, razgovarali su sa velikim brojem ratnih veterana koji su im lično preneli neposredna iskustva iz borbe.

▶ Oružje koje se pojavljuje u igri je već dobro poznato iz obija igara sa sličnom tematikom pa ćemo ovde samo navesti (bez detaljisanja) šta ćete sve moći da vidite:

AMERIČKO NAORUŽANJE

▶ M1A1 Carabine polu-automatska puška, M1 Garand polu-automatska puška, Thompson mašinka, Browning Automatic Rifle (BAR) automat, Springfield M1903 snajper.

BRITANSKO NAORUŽANJE

▶ Bren mašinka, Sten Mark 2 mašinka, Lee-enfield puška

SOVJETSKO NAORUŽANJE

▶ Snajper Mosin-Nagant, Mosin-Nagant repetriska puška, PPSh41 mašinka.

NEMAČKO NAORUŽANJE

▶ MP40 automat, MP44 automat, Kar98k standardna pešadijska puška, a uz optički nišan i

■ Ocena

PLUS Vratila mi se vera u igranje na PC-ju; definitvno moj favorit za najbolju igru ove godine.

MINUS Kratak single-player; pojedina okruženja izgledaju zastarelo i imaju teksture slabijeg kvaliteta.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® 93%

IZVANREDNO

Kad Sto Kaze Da Te Voli...

VeA Comp
STO poSTO STO!

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

www.veacomp.co.yu

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267
mobtel. 063 84 85 333

HP Canon EPSON Lexmark XEROX ...

COMPJET

Brza i jednostavna Dopuna

kertridža za štampače i plotere

Garantovan kvalitet, ušteda i do 90%, uputstva i pribor, kompletna podrška, novi kertridži i toneri, sve vrste papira. univerzalni reseteri za Epson kertridže. Prodaja u Beogradu ili pouzećem za 24h.

Reciklirani i potpuno reparirani toneri za sve HP i Canon laserske štampače. Kvalitet štampe i broj kopija jednaki originalnim tonerima po višestruko nižoj ceni, garancija za svaki proizvod.

AMERICAN INK JET
originalna mastila za dopunu

Srpskih vladara 4	29. Novembra 67
011/688-196 011/643-986	011/334-0534 011/334-1220

Radnim danima: 9:00-19:00, subotom: 10:00-15:00

THe GaMe®

Gamer Forum za sve čitaoce našeg i vašeg časopisa, ali i za sve druge koji to žele. Pozivamo vas da Gamer forum napravimo mestom na kome će se okupljati svi koji vole da igraju igre, pa očekujemo od svih vas, vernih čitalaca, a se malo aktivirate i počnete da ga posećujete.

Na forumu ćete pronaći mnogo toga moći ćete da pitate sve što vas interesuje u vezi časopisa i da s tim u vezi date sugestije i predloge kako da on bude još bolji, da pročitate odgovore na pisma čitalaca koja nisu stigla da u u u časopis, da razmenite iskustva sa drugim čitaocima i igračima, pitate sve što vas interesuje u vezi omiljenih igara i još dosta toga.

Posetite naš sajt

www.gamer.co.yu

FORD RACING 2

Izlišna propaganda

Za gospodina Henrija Forda su pričali da je bio čudna sorta. Striktan i odan disciplini, nije pio, a ni pušio, nit' je ženske jurio. Još se priča da je uopšte gledajući bio veoma neporočan i da je istu takvu čistotu zahtevao od svojih saradnika. Ta netolerantnost mu je, valjda, bila jedini porok. Ipak, čika-Ford je praktično izmislio automobil i prvi uveo pokretnu traku kao sistem u radu, pa se može nazvati revolucionarom, ne samo u automobiliskoj, već u industriji uopšte. Od prvog modela pa do dana današnjeg, Ford je poznata svetska marka i njegovi modeli se smatraju klasicima. Na našim putevima još uvek se mogu videti prastari Frod Transit i Ford Taurus, ali i noviji Escort-i. U Americi, Ford je zakon, a naročito njegovi kamioneti, pikap-modeli i nezaboravni i nezaobilazni Thunderbird. Ako ste ljubitelj Forda, dobro došli u igru koja će vam omogućava da se provozate u trideset i pet raznih modela.

■ Game info

- **IZDAVAČ** Empire Interactive
- **RAZVOJNI TIM** Razorworks
- **ŽANR** Simulacija vožnje
- **SAJT IGRE** http://www.fordracing2.com/
- **MINIMALNA KONFIGURACIJA** PIII 500MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
- **PREPORUČENA KONFIGURACIJA** PIII 800MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
- **BROJ CD-ova** 1

Autmobili su svrstani u sledeće kategorije: Living Legends, Movie Stars, SVT, Concept, Off-Road, Custom i Stock Car. Žive legende su svi oni najprodavaniji modeli kao što su: Ford '49, Mustang '68, T-Bird '55, Fortinyne specijal, T-Bird kabriolet i Ford GT, čiji smo model svi imali kao deca (to je onaj niski, zaobljeni autić što podseća na futuristička vozila). Filmske zvezde su svi oni automobili koji su se proslavili u filmovima. Tu su: Ford '49 Coupe, '76 Gran Torino (iz stare policijske serije "Starsky&Hutch"), '71 Mustang Mach 1 (iz "Diamonds are forever", Džejms Bond filma), '73 Mustang Mach 1, '68 Mustang GT (iz filma "Bullitt", sa Stiv Mek Kvinom - jedna od najžešćih jurnjava kolima ikada!) i naravno "Die Another Day", Thunderbird 2003 Limited Edition. SVT su specijalno izrađena vozila u komercijalnoj karoseriji sa fabrički štelovanim motorima, tu su SVT Cobra, SVT Lightning i SVT Focus. Sledi kategorija specijalnih vozila, a to su: Powerstroke (moćni kamionet), Ex (bagi vozilo), GT90, Indigo (vozilo za pustinju), Mustang Mach III (trkački motor u futurističkoj šasiji), Mustang GT. U Fordove terence spadaju mahom kamioneti, budući da je Ford žestoko u raznim takmičenjima ove klase vozila. Tu su: Explorer Sport Trac XLT, kamioneti F-100 iz '56 i '65, F-150 Flareside i F-150 4x4, F-350 XLT Sport i jedino reli vozilo, Ford Focus Rally iz 1999. Mustang FR500 i Focus FR200 su specijana vozila koja se izrađuju po narudžbini. Na kraju su trkački automobili Ford Taurus klase A, B, C i D koji se koriste u onim američkim trkama kad svi idu u krug i lupaju se (setite se "Days of Thunder".

Da ne bi bilo da se vozikate u prazno, Ford Racer 2 pruža šesnaest staza. Dve su obične ovalne piste, dve su formula jedan staze (Fukoka i još jedna, meni nepoznata). Šest reli staza su grupisane u dve kategorije, tu su Lost World staze, sa okruženjem džungle i Big Country, sa pustinjskim ambijentom. Gradske staze su City Limits sa prepoznatljivim izgledom San Franciska i Spring Break koji podseća na neki pri-

Taurus je moćan, Taurus je snažan.

Još samo dvesta metara do cilja.

morski gradić. Sve staze su jako dobro urađene. Ne samo da su modeli objekata i reljefa veoma dobro urađeni, već svaka staza ima neke pozadinske događaje koji dodaju realističnosti i živosti. Tako će na Lost World da vas nadleću letači u zmajevima, iznad vojne baze lete Apači, a gradske staze imaju saobraćajnice po kojima se kreću vozila, vozove koji prolaze itd. Na nekim mestima, staza se sužava lukavo postavljenim preprekama, a dobro raspoređen miks ravnih delova i oštrih krivina zahteva od vas da dobro poznajete svaki teren pre nego što ste spremni da trijumfujete. Vožnja traje oko dva minuta, što je sasvim dovoljno vremena da vas adrenalih udari i drži, a opet taman kratko da se ne smorite.

" ŠEST RELI STAZA SU GRUPISANE U DVE KATEGORIJE, TU SU LOST WORLD STAZE, SA OKRUŽENJEM DŽUNGLE I BIG COUNTRY, SA PUSTINJSKIM AMBIJENTOM."

Opet u cilju zanimljivog i raznovrsnog igranja, trke imaju različite ciljeve. Standard Race je obično nadmetanje sa drugim vozilima. Dakle vi i još pet protivnika slične klase, vozi se tri kruga, pa ko je bolji pobedi. Elimination je trka u kojoj u svakom krugu dvojica ispadaju, pa se morate potruditi da uvek budete pri vrhu. Duel je trka-dvoboj, kada pobedite jednog takmičara, pojavljuje se drugi koga morate da stignete i pobedite, a onda i treći! Drafting je zanimljiv koncept. Protivničko vozilo ima prednost 200-300 metara. Morate da ga sustignete i vozite mu u "repu" određeno vreme da bi ga eliminisali i dobili dodatno vreme, dobijate novog protivnika i tako četiri puta. Ako suviše gnjavite, istekne vam vreme i onda ste izgubili. Time Attack vam daje priliku da iz tri kruga pobedite rekord staze. Driving Skills je meni najdraži. Na stazi se nalazi određeni broj kapija (od 30-80). Kada prođete kapiju čisto (ne smete da zgazite čunj), dobijate još sekundu vremena. Morate da budete jako brzi i da sakupite sve kapije da bi stigli do cilja. Seconds Out je sličan izazov, osim što skupljate satiće koji skidaju od ukupnog vremena i tako vam popravljaju skor. Morate da pobedite zadato vreme kombinacijom ludačke vožnje i bonus vremena. Na kraju je najteži izazov Racing Line. Dobijate priliku da se zaletite nešto pre starta. Zatim morate da izvezete celu trku i pobedite rekord staze, ali držeći se trake koja predstavlja idealnu putanju. Svaki momenat kada odstupite, dodaje vam se kao kazneno vreme. Na kraju morate da imate bolji rezultat sa sve penalima. Ubedljivo najteže takmičenje.

Na početku imate ograničen broj automobila. Vremenom otključavate nove i tako dok sve ne sakupite. Postoje i vozačke titule, trofeji i sertifikati, a kada sakupite određeni broj vozila, takmičenja i staza, onda dobijate mogućnost da organizujete svoje trke. Ništa posebno, prosto vi zadajete stazu, broj i vrstu vozila i način takmičenja.

Ford Racing 2 je arkadna vožnja. Dakle nema nikakvih podešavanja, nema specijalnih finti, samo udri i vozi. U tom smislu automobili se ponašaju relativno realistično, ali u suštini vrlo slično. Razlike ćete primetiti tek između teških vozila koja mnogo zanose i ultrabrzih lakih vozila koja se mnogo ljuljaju. Često je razlika među modelima samo u izgledu brzinomera. Ne postoje oštećenja vozila, koliko god se slupali, samo se odbijete, malo varničite i to je to. Protivnici su takođe "arkadnog" tipa. Dovoljno je da se mnogo ne sabijate u bankinu i zidove i možete da ih pobedite. Oni voze precizno i koliko god ih ostavili iza sebe, sustignu vas kad vi skrenete sa staze. Od kontrola postoji kočnica koju retko koristite. Ipak je ovo u neku ruku reklamna igra, pa su zbog toga, valjda, Fordova vozila neuništiva i super-brza. Ono što me najviše iznerviralo je to što protivnike ne možete da eliminišete udaranjem ili izguravanjem. Ponekad vam pođe za rukom da zagradite nekoga ili da ga veštim udarcem okrenete, ali on se "magično" uvek vrati na stazu i nastavi. Sva vozila su lepo modelirana, veoma glatko i precizno, sa detaljima kao što su oznake modela na kolima i sl. Pomalo smeta što su hiper-uglancana tj. sva kola se sjaje. Što se tiče vizuelnog doživljaja, igra je sasvim pristojno šarena i sasvim lepo "odevena". Zvuk je jedan od aduta. Prosto mi u misli navru prijatna sećanja specifičnog praskanja Fordovih motora, koje sam kao klinac slušao u raznim filmovima. Svi modeli imaju dobar zvuk, ali nenadmašiv je Mustangov krik.

Ford Racer 2 možda nije tako realistična, možda bi dobro došlo neko pravo takmičenje kroz sezonu, ali u svakom slučaju ovo je jedna veoma zabavna igra. Pravim ljubiteljima auto-trka ne preporučujem ovu igru, jer će je smatrati previše arkadnom, ali zato za nas ostale koji volimo da se vratimo u detinjstvo i vičemo "Brmm brmmm!" dok se klatimo u stolici ispred ekrana - sasvim će biti dovoljna!

Ranko Trifković

■ Razvojni tim

Razorworks je osnovan 1996.godine i postao je poznat zahvaljujući igri Enemy Engaged: Apach Havoc. Četiri godine posle osnivanja postaju deo Empire Interactive-a i rade Total Immersion Racing za sve platforme. Ford Racing 2 je njihov poslednji naslov.

■ Dodatni info

- Henry Ford je bio poznat i po mudrim izrekama, evo šta je poručio pokolenjima:

  " Ako misliš da možeš, onda možeš. Ako misliš da ne možeš - u pravu si!"

  " Istorija je propast, to je tradicija. Ne želimo tradiciju. Želimo da živimo u sadašnjosti i jedina istorija o kojoj vredi misliti je ova sad koju sami stvaramo!"
- Prvih desetak kola dobijate lako, ali kada vam ostane da otključate starinska vozila koja se zanose i vuku po stazi, onda ću da vas vidim.
- Na Volcano stazi, vaš autić prolazi kroz reku lave (neoštećen, naravno) - ako je i od Forda, mnogo je.
- Ne zaboravite da u Audio settings podesite Tunes na All, tako možete da slušate veoma dobru mjuzu koju su dizajneri priredili.
- Na www.fordracer.com imate pregled svih takmičenja u kojima Ford učesvuje kao konstruktor.

■ Ocena

PLUS Izuzetno zabavno, šareno i brzo. Zvuk je sjajan a staze su raznovrsne i zanimljive. Igra je podesna za početnike, veoma je arkadnog tipa.

MINUS Iole iskusniji vozači će se totalno razočarati. Igra nema nijeno bitnije podešavanje, čak je nemoguće menjati ugao kamere u replay filmu. Povremeno seckanje na nelogičnim mestima.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **74%**

SOLIDNO

HIDDEN & DANGEROUS 2

Skriveni hit & opasni bagovi

Koliko god bili brutalni, veliki ratovi imaju neku čudnu privlačnost kojom osvajaju ljude, pa stoga ne treba da čudi i u praksi dokazano pravilo da što je neki sukob krvaviji ima veće šanse da se nađe na video igri. S obzirom na trenutnu modu da se mesečno pojavljuje bar pet igara sa tematikom drugog svetskog rata, nemojte se čuditi što se pred nama nalazi akcioni naslov Hidden & Dangerous 2, češkog razvojnog tima Illusion Softworks koji je svetski poznat po igri Mafia. Česi su za trenutak batalili glavonje u uštirkanim odelima i vratili se nastavku igre H&D koja ih je i učinila poznatim. Posle nekoliko godina čekanja, obožavaoce originalne igre očekuje pravi nastavak, u kome će između ostalog moći da vide i sjajne sinematike i solidni LS3D engine, isti onaj koji je oživeo svet u briljantnoj vozačkoj pucačini kakva je bila Mafia.

Game info

IZDAVAČ	GOD Games
RAZVOJNI TIM	Illusion Softworks
ŽANR	Akciona strategija
SAJT IGRE	http://www.hidden-and-dangerous.com/hd2/usa/hd2.html
MINIMALNA KONFIGURACIJA	PII 400MHz , 64MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA	PIII 900MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova	3

Igrači se ponovo nalaze u ulozi neustrašivih SAS specijalaca, zahvaljujući čijim akcijama su mnogi opaki planovi Sila Osovine bili osujećeni. Na primer jedan od zadataka će biti da se neopaženo uvučete u nemačku super-tajnu fabriku čuvenih frankfurtskih kobasica i ukradete recept za pravljenje istih (Hitler ju je obožavao uz kuvani kupus - to je i danas specijalitet), što se u pravom ratu i desilo. Svedoci su tvrdili (na suđenju u Nirnbergu) da je Hitler potpuno poludeo kada je čuo za ovaj smeli poduhvat i u afektu pucao sebi pravo u stopalo... Hm, možda su neki od svedoka i lagali, ali vaš zadatak će biti da svojim delima razljutite Hitlera. Obavljajući super-tajne zadatke putovaćete (aranžmani uključuju polu-pansion i organizovan prevoz) u Severnu Afriku, Burmu, Norvešku, Austriju, itd., i borićete se protiv Nemaca, Italijana i Japanaca. Na startu igrač mora da formira tim od najviše četvorice vojnika tako da njihove veštine i sposobnosti zajedno pomognu efikasnom izvršenju zadatka. Iako se Hidden & Dangerous 2 bazira prvenstveno na čistoj akciji, tu i tamo se provlače i elementi šunjačine. Zavisno od situacije u ekipi će vam se naći i vojnici koji mogu da obijaju brave, leče ranjene saborce i oni koji se mogu neopaženo kretati iza neprijatelja. Biće i akcija u kojima će momci sa teškim mitraljezima (kao što je BAR) biti vrlo bitni.

"ZAHVALJUJUĆI LS3D ENGINE-U IGRAČIMA JE OMOGUĆENO DA VOZE MNOGOBROJNA VOZILA U IGRI, POČEV OD KAMIONA SA NAMONTIRANIM PROTIV-AVIONSKIM TOPOM, PREKO DŽIPOVA, DO NACI PANZER TENKOVA."

Igranje nije stereotipno i u tom aspektu Illusion Softworks je uradio odličan posao. Ciljevi misija su raznovrsni, baš kao i okruženja po kojima se krećete pa ćete imati osećaj da ste boreći se protiv pripadnika Sila Osovine deo jedne mnogo veće avanture. U jednoj misiji moraćete da napadnete dobro utvrđen aerodrom u Severnoj Africi. Sešćete za top i polako početi da raznosite nemačke tenkove u komade, ili možda i sami uskočiti u tenk i pocepate italijanske vojnike koji se usude da provire iz rova. U nekoj drugoj misiji nalazićete se duboko u džunglama Burme, osvajajući svaki pedalj neprohodnog terena, trudeći se da vidite dobro zaklonjene neprijateljske bunkere.

Zahvaljujući LS3D engine-u igračima je omogućeno da voze mnogobrojna vozila u igri, počev od kamiona sa namontiranim protiv-avionskim topom, preko džipova, do Naci Panzer tenkova. Mape su prilično velike. U najvećem broju slučajeva imaćete mogućnost da ispunite zadatak na nekoliko načina i uvek će postojati opcija za rešenje problem šunjanjem i prikradanjem. Još jedan odličan dodatak igri je taktička mapa, koja vam dozvoljava da izvedete koordinirane napade prebacujući se u tzv. potezni mod. Možete da zumirate i proverite stanje na bojnom polju, a potom naredite svakoj jedinici napad, povlačenje ili držanje pozicija i pružanje vatrene podrške. Dopala mi se i mogućnost postavljanja zaseda.

Međutim, znamo da nikada ne može sve da bude lepo i sjajno (osim u večitim derbijima - prim. nepristrasnog lekt.), pa se i u H&D 2 javljaju problemi. Najveći je taj

Čekaj brate, samo da isporučim ovu turu, ti sigurno ulaziš u sledeću

Moram da ti nešto šapnem: "Znaš više nemamo vertikalni stabilizator, ni horizontalni, nešto nas motor zeza, a i krilo se klati... mislim nije strašno."

što je igra zatrovana mnogobrojnim bagovima i nedoslednim AI-jem, pa ambiciozno zamišljena ideja razvojnog tima lako pada u vodu. Odakle da počnem? Za početak da kažem da LS3D engine pokazuje svoje godine; i mada igra izgleda pristojno, nikako se ne može meriti sa Max Payne-om 2. Uglavnom sve više manje izgleda isto kao i u igri Mafia, a znamo da je igra izašla pre dosta vremena, pa je evidentno da je Hidden & Dangerous 2 još uvek pravi DirectX 8.0 naslov. Nema šmekerskih piksel šejdera, nema Havok fizičkog modela, itd. Ne znači ovo da je fizički model u H&D2 loš - možete da stradate i od rikošeta, da pucate kroz drvo i platno; jednostavno hoću da kažem da se 3D kod ni na koji način ne ističe. Kako god, vizuelan kvalitet

"OBAVLJAJUĆI SUPER-TAJNE ZADATKE PUTOVAĆETE (ARANŽMANI UKLJUČUJU POLU-PANSION I ORGANIZOVAN PREVOZ) U SEVERNU AFRIKU, BURMU, NORVEŠKU, AUSTRIJU, ITD., I BORIĆETE SE PROTIV NEMACA, ITALIJANA I JAPANACA."

uvek može da se posmatra subjektivno. Međutim, loše odrađena kamera bogami ne može. Po svemu sudeći Mafia engine se odlično snalazi sa okruženjima na otvorenom, ali problemi nastaju u zatvorenim i skučenim prostorima. Naime, u dosta slučajeva su se javili collision detection problemi, pa sam se zaglavljivao na vratima i uskim prolazima. U jednoj misiji na Antartiku desilo se čak da je drvena koliba u kojoj sam se nalazio "ostala" bez zidova, pa je ispalo da hodam po ledenoj vodi...

K'o što rekoh ni AI se ne može pohvaliti vrhunskom inteligencijom. Uglavnom je dovoljno dobar da baš kompletno ne prolupate, a povremeno će i zasijati u punom sjaju (neprijateljski vojnici vas opkoljavaju i mudro traže zaklon). Međutim češće će vas nervirati - moji saborci su imali puno teškoća pri kretanju kroz skučene prostore, pa sam često morao da ih vodim za ručicu kako se ne bi pogubili. Dešavalo se da moj mitraljezac neće da uzvrati na neprijateljsku vatru iako su ga Švabe punile sa samo tri metra odstojanja (a opcija "fire at will" je bila uključena). U istom stilu su se ponašali i neprijatelji, nekoliko puta gledali su kroz mene iako sam im bio ispred nosa, a onda se desi da me snime na sto pedeset metara kako puzim u mrklom mraku.

Ako ste mislili da ja bagovima ovde kraj, prevarili ste se. Moji hrabri saborci bi ponekad počeli da rokaju po nepostojećim vojnicima koje su izgleda samo oni videli, odnosno po mestu gde su neprijateljski vojnici bili do pre pola minuta (ne kaže se džabe "u strahu su velike oči"). Da ne spominjem probleme sa zvukom, ili kada ne možete da ubijete vojnika iako ste u njega ispraznili dva puna okvira, i sl.

Ima još; ni interfejs nije previše intuitivan. Kada hoćete da uzmete neki predmet koji nosite sa sobom morate usred akcije da stanete i prekopavate po inventaru, prebacite stvari iz ranca u džepove i slične gluposti. A šta da vam kažem kada sam kao ranjenik u toku borbe morao da jurim svog saborca, pa da ga preko kontekstnog menija lepo zamolim "Heal me". Sve u svemu interfejs je mogao biti bolji i jednostavniji.

Sada verovatno mislite da ću na kraju totalno da sahranim ovu igru, međutim i pored svih navedenih nedostataka Hidden & Dangerous 2 je vrlo zabavna igra. Nijedan od problema nije dovoljno strašan da ozbiljno naruši ukupan igrački doživljaj. Single-player nudi dosta sati zabave, a kada ga pređete tu je i multiplayer. Eh, kamo sreće da Illusion Softworks nije požurio sa izdavanjem ovog naslova. Koliko se sećam slična situacija je bila i sa originalom, bila je hvaljena, ali i prepuna bagova. Ko je proba kajaće se, ko je ne proba kajaće se.

Uroš Jojić

■ Dodatni info

▶ David Striling je kao dvadesetčetvorogodišnjak, pripadnik škotske garde stigao u Severnu Afriku u sastavu specijalne jedinice Layforce. U to vreme specijalne jedinice su svima bile na teretu i smatrane su za čist višak, pa je Layforce jedinica odmah po dolasku u Afriku rasturena. Tokom vežbanja skokova padobranom Striling se povredio i morao je da provede dva meseca u bolnici. Za vreme boravka u bolnici Striling je počeo da razrađuje ideju o stvaranju jedinice sa manjim brojem ljudi, koja bi efikasno mogle da izvede sabotaže i napada neprijatelja na njegovoj teritoriji. Po izlasku iz bolnice Stirling je zatražio prijem kod glavno-komandujućeg generala Auchinlek-a, ali se na kvarno uvukao kod generala Ritchie-ja i predstavio mu svoju ideju. On je kao zamenik komandanta ovu ideju koja mu se inače svidela predstavio svom šefu. Tri dana posle toga Striling je pozvan na razgovor i dobio je dozvolu da formira jedinicu od 6 oficira i 60 vojnika i da uspostavi bazu za trening u zoni Sueckog kanala. Ova jedinica je trebalo da se zove Detachment Special Air Service Brigade, kako bi se ubedili Nemci da Englezi imaju i jednu vazduhoplovnu brigadu na toj lokaciji.

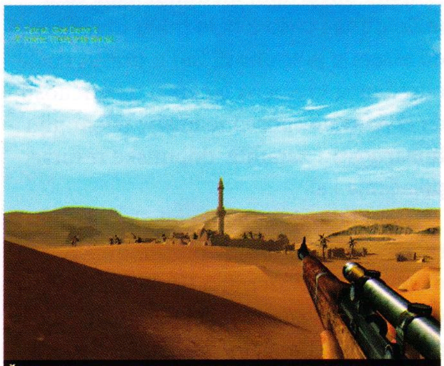
Njihova prva misija se odigrala u noći 16.11.1941, a cilj je bio prikupljanje obaveštajnih podataka i malo uništavanja tokom operacije Crusader. Jedinica od 66 ljudi je padobranima izbačena na neprijateljsku teritoriju, ali je po doskoku pola materijala koje su poneli bilo izgubljeno, imali su bombe, ali ne i upaljače te nisu mogli da sabotiraju nijedan avion. Stirling tada odlučuje da se jedinica podeli na grupe po petoro i da tako krenu u akciju izviđanja. Od cele jedinice samo je 22 uspelo da se vrati do zbornog mesta.

To je bila prva zvanična SAS akcija. Do kraja 1941. SAS je uspeo da uništi preko 100 neprijateljskih aviona, a sledeće godine jedinica dobija i formalni status i postaje 1 SAS Rgt. Tokom operacija u Severnoj Africi SAS je uništio preko 400 neprijateljskih aviona.

"...MEĐUTIM I PORED SVIH NAVEDENIH NEDOSTATAKA HIDDEN & DANGEROUS 2 JE VRLO ZABAVNA IGRA."

■ Razvojni tim

Illusion Softworks je kompanija sa sedištem u Brnu, u Češkoj Republici i osnovana je 1997. godine. Trenutno zapošljava oko 140 ljudi i bavi se razvojem igara za sve platforme. Proboj na svetsko tržište je usledio posle potpisivanja ugovora sa izdavačem Take Two Interactive za koga su radili popularnu igru Hidden and Dangerous koja je prodata u preko pola miliona kopija. Posle toga sledi remek delo Mafia, a nedavno je završen Hidden & Dangerous 2. Illusion Softworks se smatra najuspešnijim developerom u Centralnoj i Istočnoj Evropi.



Čini mi se da nam predstoji dugotrajno tabanjanje kroz ovaj pesak.

■ Ocena

PLUS Zabavna, raznovrsna i zarazna igrivost; sinematici, sinhronizacija, muzika.

MINUS Bagovi, bagovi, jeftino, bagovi; AI; povremeno interfejs; relativno zastarela grafika.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **72%**

SOLIDNO

EMPIRES: Dawn of the Modern World

Rick Goodman i Stainless Steel Studios su nas obradovali još jednim fascinantnim RTS naslovom

Ovako pompezan podnaslov pretpostavlja da znate da su navedena ličnost i razvojni studio zaslužni za Empire Earth - zaraznu strategiju koja je ispratila najznačajnije vojne sukobe od srednjeg veka do prvog svetskog rata (bilo je tu i futurističkog oružja, ali da ne prejudiciram). Ohrabreni dobrim prijemom gorepomenutog naslova kod igrača, razvojni tim je odlučio da se ponovo okrene najkrvavijim sukobima u istoriji čovečanstva i napravi još zanimljiviju i izazovniju igru namenjenu tvrdokornim obožavaocima žanra.

■ Game info

IZDAVAČ Activision

RAZVOJNI TIM Stainless Steel Studios

ŽANR RTS

SAJT IGRE http://www.empiresrts.com

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 600MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 100MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika

BROJ CD-ova 2

Single-player kampanja u igri obuhvata period od hiljadu godina. Igrači imaju prilike da se nađu u koži tri značajne istorijske ličnosti: Ričard Lavlje Srce (1182-1190), Admiral Yi (1590-1597) i General Patton (drugi svetski rat 1942-1945). Prisustvo neustrašivih vojnih vođa koji nisu znali za povlačenje bez obzira na snagu neprijatelja (zato su danas mrtvi - prim lekt.), će igračima u mnogome pomoći da se unesu u priču, a Dawn of the Modern World nam pripoveda o herojskim likovima i delima (kao da nama nije toga već dosta).

■ Razvojni tim

Stainless Steel Studios je američki razvojni studio i nalazi se u državi Masačusets. Osnovao ga je Rick Goodman 1998. Studio se orijentisao na razvoj strategija, a poznati su po naslovima Empire Earth i Empire: Dawn of the Modern World.

"SINGLE-PLAYER KAMPANJA U IGRI OBUHVATA PERIOD OD HILJADU GODINA. IGRAČI IMAJU PRILIKE DA SE NAĐU U KOŽI TRI ZNAČAJNE ISTORIJSKE LIČNOSTI: RIČARD LAVLJE SRCE (1182-1190), ADMIRAL YI (1590-1597) I GENERAL PATTON (DRUGI SVETSKI RAT 1942-1945)."

Empires se uglavnom sastoji od scenarija koji su smešteni u različite vremenske periode, svaki od njih je dobro napisan, a fabula će vam konstantno držati pažnju. U startu sam bio pomalo obeshrabren jer su mi se misije učinile prilično linearnim, međutim kada sam malo dublje ušao u celu priču uvideo sam da nisam u potpunosti bio u pravu. Posle određenog vremena bićete u mogućnosti da izvršavate sporedne misije (smanjuju linearnost) i zaradite dopunske resurse, pojačanja i sl.

Učiti od najvećih nije nikakva sramota, pa tako ovaj naslov pozajmljuje neke elemente od Warcraft-a III: Reign of Chaos. Vaše trupe predvodi heroj sa razvijenim liderskim i borbenim sposobnostima. Priča je sadržajna, pa nećete jednostavno voditi svoje jedinice u borbu pa šta bude, već ćete se naći upleteni u realne životne priče svojih vojnika i vojskovođa.

Osnovne postavke na kojima počiva igrivost u ovom naslovu se u suštini ne razlikuju od onih iz igre Empire Earth. Bilo da ste igrali prethodni naslov ili ne, vrlo brzo ćete pohvatati kako funkcionišu stvari u igri (isto to važi i za totalne početnike u RTS žanru) - upravljanje jedinicama, izdavanje naređenja i sl. su prilično pojednostavljeni zahvaljujući dobro osmišljenom interfejsu.

Svaka kampanja omogućava da upravljate raznovrsnim jedinicama, a tokom većine misija glavni zadatak vam je da se suprotstavite neprijatelju sa umereno slabijom vojskom. A da bi uopšte imali bilo kakvu vojsku morate se boriti za resurse i pametno ih upotrebiti. U globalu jedinice su dobro izbalansirane i sva-

ka je više nego upotrebljiva. Mnoge od njih vladaju specijalnim veštinama koje će ponekad biti neophodne da bi se probili kroz neprijateljske redove. Na primer: u srednjevekovnoj Engleskoj ćete moći da se igrate sa strelcima sa samostrelima koji su u stanju da neprijatelja zaspu otrovom i zapaljenim strelama koje će uneti paniku - otrov će usporiti neprijateljske vojnike, a kiša zapaljenih strela će im naneti velike gubitke. Interesantno je i da katapult pri opsadi gradova umesto kamenja može da baca i uginule krave zaražene Crnom Kugom.

U šesnaestom veku u Koreji efikasnost svojih ratnika možete unaprediti tako što ćete kliknuti na ikonu borilačkih veština, pa će se tokom borbe oni za kraći period obračunati sa neprijateljem u Brus Li fazonu. Tokom jedne od misija u Koreji naleteo sam na krdo volova. Malo mućnete glavom, natovarite ih burićima sa barutom i pošaljete ih pravo na neprijatelja u stilu pravih kamikaza (krave obolele od kuge, volovi kamikaze... hm, šta je sledeće... - Prim. Ur.).

U poslednjoj kampanji (General Patton) na scenu stupaju avioni i oklopne jedinice, bacači plamena, lanseri raketa kao i atomsko oružje. Razvojni tim je ponovo odlično uravnotežio jedinice, što s obzirom na njihov veliki broj u igri sigurno nije bio lak zadatak.

Empires: Dawn of the Modern World vam nikada neće postati dosadan i to ne samo zahvaljujući raznovrsnom oružju i

'Ajde ljudi pogurajte to malo.

"VAŠE TRUPE PREDVODI HEROJ SA RAZVIJENIM LIDERSKIM I BORBENIM SPOSOBNOSTIMA."

brojnim jedinicama. U pojedinim misijama vašoj vojsci mogu pomoći i natprirodne sile, ili čak i požari i olujno more, pa preokrenuti tok bitke u vašu korist. U jednoj misiji u Koreji, morao sam da priđem ostrvu prepunom neprijatelja i to sam činio sa strane na kojoj su neprijateljska utvrđenja bila zaklonjena gustom šumom. Nisam mogao da odolim i podmetnuo sam veliki požar koji je uništio šumu, a onda sam otpočeo da ih gađam iz topova kako bi pokrivao pešadi-

"IZGLED JEDINICA I DRVEĆA, EKSPLOZIJE I IMPRESIVNI EFEKTI VODENIH POVRŠINA ĆE SVAKAKO PRIJATI SVAKOM."

Gospodine kapetane, čini mi se da nam je nešto procurelo...

Dodatni info

▶ Od tri glavna lika u igri General Patton je verovatno najzanimljiviji (i nama vremenski najbliži). Evo nekoliko informacija o njemu.

▶ George Smith Patton, Jr. je rođen 1885. u Kaliforniji u mestu San Gabriel. Sa devetnaest godina je primljen u West Point (najprestižnija vojna akademija na svetu) i zbog slabog znanja matematike pada prvu godinu. Diplomirao je 1909. i postao poručnik konjice. Na vojnom olimpijskom petoboju u Stokholmu (1912) osvaja peto mesto. Usavršivši veštinu mačevanja 1913. postaje prvi "Master of the Sword" u američkoj vojsci. U sledećih nekoliko godina pohađa razne specijalizacije i polaže ih sve odreda, a 1916. postaje pomoćnik čuvenog generala Pershing-a i te godine po prvi put komanduje mehanizovanom jedinicom u borbi (u Meksiku). Sa 50 godina postaje potpukovnik i predviđa moguć napad Japanaca na Perl Harbur koji se kasnije zaista i desio. 1940. postaje brigadni general i preuzima komandu nad drugom brigadom, druge oklopne divizije. Komanduje združenim iskrcavanjem saveznika na Severnu Afriku 1942. godine i okupira francuski Maroko usavši u Kazablanku. U julu 1943. vrši invaziju na Siciliju. Godinu dana kasnije preuzima komandu treće američke armije i otpočinje neverovatan proboj iz Normandije krećući se istovremeno u četiri pravca. Tokom avgusta osvajao je sve na što je naišao, a iz političkih razloga mu nije bilo dozvoljeno da okupira Pariz. Učestvovanjem u čuvenoj Battle of the Bulge bici (16. decembra '44) i primenom taktike na koju niko drugi ne bi ni pomislio definitivno postaje legenda. Po završetku rata postaje vojni upravnik Bavarske (nemačka pokrajina, glavni grad Minhen). Zbog svog kritičkog stava prema ponašanju saveznika prema ostatcima nacističkog režima biva smenjen sa mesta komandanta treće armije i dobija komandu nad petnaestom armijom koja postoji samo na papiru. Devetog decembra 1945. doživljava saobraćajnu nesreću kod Manhajma, a od embolije umire dve nedelje kasnije. Sahranjen je 23.12.1945. na američkom vojnom groblju u mestu Hamm, Luksemburg. Danas se smatra jednim od najvećih komandanata u istoriji.

Dodatni info

- Engleska u svih 1000 godina koje obrađuje igra predstavlja najzahvalniju civilizaciju (za igranje) jer ima solidnu vojnu i ekonomsku premoć, kao i razvijene veštine izviđanja i špijuniranja.
- Koreja je u srednjem veku često bila meta napada Japana i Kine. Takva se situacija održala sve do formiranja uvažene Choson dinastije koja je bila na vlasti više od pet stotina godina. Koreja je inače među prvima u borbi upotrebila borilačke veštine i barut.
- Admiral Yi Sun-Sin spada među najslavnije pomorske komandante u istoriji i ostvario je brojne pobede na otvorenom moru i to protiv moćnije japanske flote.
- Iako se Amerika i u prvi i u drugi svetski rat uključila nešto kasnije, odigrala je veliku ulogu. U prvom svetskom ratu Amerika je prekinula tri godine dugu pat poziciju, dok je u drugom svetskom ratu značajno doprinela padu Sila Osovine.

ju naoružanu puškama koja se kretala ka utvrđenju. Na kraju sam poslao konjicu i pešadiju naoružanu mačevima predvođenu sa tri herojske jedinice, kako bi časkom završili posao. Kao što vidite u situacijama poput ove mogućnosti za primenu efikasne vojne taktike su praktično neograničene.

AI je nešto poboljšan u odnosu na Empire Earth, pa neprijatelj tačno zna koje su jedinice najranjivije na direktan napad ili na napad sa odstojanja. Takođe, neprijatelj će se potruditi da vam smakne svo teško naoružanje poput katapulta, topova, tenkova, minobacača i slično. Kao i u životu neiskusni vojnici se u borbi neće baš najbolje snalaziti, ali posle nekoliko bitaka (ako preživе) će postati iskusniji i spremniji za borbene zadatke. Prijateljske jedinice se mogu sasvim lepo snaći u borbi i bez vaše pomoći, ali zato će se desiti da se zbune kada im izdate neko naređenje. Ovaj problem nam je nažalost poznat još iz Empire Earth-a - sreća da se ne dešava previše često, inače...

Ako pronalaženje idealne putanje nije poboljšano, grafika jeste. Izgled jedinica i drveća, eksplozije i impresivni efekti vodenih površina će svakako prijati svakom. Međutim usred sve lepote dešava se da broj frejmova značajno pada, što zna da smeta igranju, pogotovo na rezolucijama višim od 1024x768. Ukoliko imate Radeon grafičku kartu (moja je 9700PRO) meni će neprijatno treperiti pa praktično nećete moći da razaznate nijednu opciju. Tek da znate da ni instalacija najnovijih Catalyst drajvera ne rešava problem.

Zvuk je vrlo dobar, a likovi koji su najbitniji za priču su profesionalno sinhronizovani - svaka jedinica će na karakterističan način potvrditi naređenje. Ne smem da zaboravim ni pozadinsku muziku koja se vrlo lepo uklapa sa dešavanjima na ekranu.

Radeći na ovom naslovu Rick Goodman i Stainless Steel su po svemu sudeći naglasak hteli da stave na multiplayer. Iako su i single-player kampanje zabavne, podrška za borbu živih protivnika je maestralno urađena. Da bi nadjačali neprijatelja moraćete znalački da iskoristite prednosti svojih i mane protivničkih jedinica, pa ćete se u dosta slučajeva prilično pomučiti. Ukupan broj igrača u multiplayer-u (online) je za sada sedam.

Empires: Dawn of the Modern World možda i nije kompleksna poput Microsoft-ovog Rise of Nations ili Shogun: Total War Creative Assembly-ja, ali vešto stapa različite elemente poznatih hitova i kreira nadasve uzbudljiv RTS doživljaj. Vizuelno očaravajuće scene uz zanimljiva scenarija i odlično postavljenu priču moraju da zadovolje svakog ljubitelja RTS-a.

Uroš Pavlović

"U POJEDINIM MISIJAMA VAŠOJ VOJSCI MOGU POMOĆI I NATPRIRODNE SILE, ILI ČAK I POŽARI I OLUJNO MORE, PA PREOKRENUTI TOK BITKE U VAŠU KORIST."

Ocena

PLUS Tri uzbudljive single-player kampanje, odlična okruženja, dobar zvuk, raznovrsne jedinice i oružja, multiplayer

MINUS Povremeni problemi sa AI-jem, pad broja frejmova, problemi sa Radeon grafičkim čipom.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **85%**

VRLO DOBRO

DA LI SE SEĊATE TRENUTKA KADA VAS JE MIŠ NASMEJAO ?
CLICK!™MOUSE. Radite za računarom sa uživanjem. Nova Click! optička tehnologija i savršen dizajn ne može da se poredi sa konkurencijom. Bilo da izaberete žični ili bežični model, njihova ergonomija i dizajn pun boja, precizna optika i odlične performanse učiniće do oni postanu vaš nezamenljiv alat u budućnosti.
www.logitech.com
Logitech
METROPOLIS 3240-648
ComputerLand, 3976-304, 3974-419, www.compland.co.yu
©2003 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and the Logitech products referred to herein are either the trademarks or the registered trademarks of Logitech.

KOREA: Forgotten Conflict

Korejski komandosi u punom 3D-u

Današnje kompjuterske igre se ne mogu pohvaliti kreativnošću bar što se tiče originalnosti priče, pa se one često smeštaju u period drugog svetskog rata. I dok se većina razvojnih timova ni ne trudi previše da uradi nešto po ovom pitanju, češki razvojni tim Plastic Reality je uvideo svoju šansu i odlučio da svoj najnoviji projekat smesti u Koreju,u vreme rata koji se dešavao od 1950. do 1953. godine i koji je bio jedan od najkrvavijih sukoba u istoriji azijskog kontinenta, a bogami i jedan od najkrvavijih izleta američke vojske (mada je u filmu i seriji M.A.S.H. opisan sasvim drugačije).

Game info

IZDAVAČ Cenega Publishing
RAZVOJNI TIM Plastic Reality
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.koreaforgottenconflict.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 733MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1500MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Uprkos relativno originalnoj ideji, na prvi pogled Korea: Forgotten Conflict izgleda kao pljunuta kopija Commandos-a. Međutim, prvi pogled može da prevari; kako budete napredovali u igri brzo ćete uvideti ključnu razliku. Okruženje, predmeti i modeli su kompletno renderovani, što znači da igrači imaju veću manevarsku slobodu tokom misija.

Rat u Koreji se rasplamsao, a nadjačana komunističkim snagama sa severa, Južna Koreja je u stanju da odbrani samo nekoliko ključnih, strateških tačaka koje čuvaju Amerikanci. Vaša uloga u igri će biti da pomognete da se strateški punktovi odbrane po svaku cenu, i da onako usput oslobodite zemlju od tirana i zaustavite ugnjetavanje nevinih (prosto k'o pasulj - Prim. Ur.). Vaši zadaci će se kretati od sabotaža do misija spasavanja, osvajanja i čuvanja vitalnih neprijateljskih instalacija, itd. U borbu možete poći sa pet likova, to su: Nighthawk (snajperista), Sarah Parker (lekar), Benjamin Jacob Goodlover (rendžer), Connor McGregor (inženjerac), Kim Yoon-Soo (Koreanac specijalac).

Posmatrajući način odvijanja, Korea: Forgotten Conflict se može opisati kao mešavina igara Commandos i UFO: Aftermath. Kako bi se neopaženo kretali po neprijateljskoj teritoriji, igrači moraju često da pribegavaju šunjanju i pažljivom planiranju borbene taktike. A ovo verujte neće biti lako, jer se straža nalazi skoro na svakom ćošku i sumnjivo posmatra čak i ptice koje krstare nebom. U pojedinim momentima borbe možete posegnuti za tasterom "pauza", pa u stilu potezne strategije izdati komande ili malo bolje razmotriti situaciju. U momentu pritiskanja tastera za pauzu pojavljuje se novi interfejs na kome možete popraviti ili dopuniti plan za napad. Iako ovaj sistem pomoći radi sasvim dobro, nećete imati puno problema ni sa borbom u realnom vremenu, pa se opravdano postavlja pitanje svrsishodnosti uvođenja ove opcije.

Osnovni interfejs je lak za razumevanje. Nenametljiv je i sadrži sve što vam može zatrebati. Ipak problemi postoje. U slučaju Koreje, kontrola vojnika i manipulacija sa predmetima koje posedujete nisu dovoljno dobri. Zamena oružja, dopuna municije, uzimanje stvari i slične radnje se izvršavaju predugo, pa je samim tim ugrožena efikasnost, a time i život vojnika.

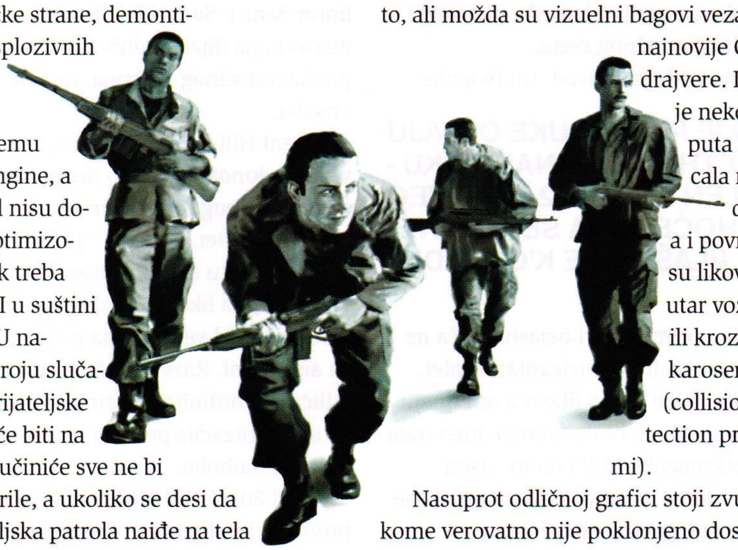
Čini mi se i da će većini igrača misije biti dosadne i nezanimljive. Njihovo ispunjenje

Na prstima do konačne pobede.

"UPRKOS RELATIVNO ORIGINALNOJ IDEJI, NA PRVI POGLED KOREA: FORGOTTEN CONFLICT IZGLEDA KAO PLJUNUTA KOPIJA COMMANDOS-A."

Bez ikakvih ideja molicu lepo.

će ponekad predstavljati izazov, ali u većini slučajeva zadaci nisu mnogo interesantni. Iskreno, sve mi deluje nekako površno. Zadaci se svode na osvajanje neprijateljskih zgrada, izvođenje sabotaža na vozilima, upadanje u razna vojna postrojenja, otmica visokih vojnih zvaničnika protivničke strane, demontiranje eksplozivnih naprava i sl.



Po svemu sudeći engine, a ni AI kôd nisu dovoljno optimizovani. Ipak treba reći da AI u suštini nije loš. U najvećem broju slučajeva neprijateljske jedinice će biti na oprezu i učiniće sve ne bi li vas otkrile, a ukoliko se desi da neprijateljska patrola naiđe na tela svojih palih saboraca, biće dvostruko opreznija i opasnija. Na žalost, brzo sam uspeo da provalim način kako da porazim manje-više sve neprijatelje. Dovoljno je da izaberete dobro mesto za zasedu, navučete ih kratkim rafalom i oni će bezglavo poleteti u sigurnu smrt. Ni prijateljski AI nije bez mana. Ukoliko jednu jedinicu prepustite samoj sebi, skoro je sigurno da će izginuti za manje od minuta jer će jednostavno prestati da pruža otpor. Još jedna slaba tačka igre su i nedovoljno raznovrsni neprijatelji.

Ljubiteljima "vožnje" će biti drago da saznaju da u igri postoji i određen broj vozila kojima ćete se lakše prebacivati sa lokacije na lokaciju. E sad, iako je vožnja po prirodi stvari daleko prijatnija nego tabanje, iskustvo iz igre mi govori suprotno. Kontrole nisu najsrećnije izvedene, a nevidljivi zidovi ograničavaju kretanje. Pored toga, pri programiranju ponašanja vozila nisu se poštovale fizičke zakonitosti, pa je vrlo moguće da se nećete previše obradovati ni tenku, ni kamionu, a verovatno ni džipu. BMW nažalost ovde nećete videti...

Odlična 3D grafika, realistična animacija modela likova i detaljna okruženja su bila sasvim dovoljna da mi pomognu da prebrodim spomenute mane i da igru odigram do kraja. Mape su prilično velike i svi objekti na njoj su renderovani tako da izgledaju ubedljivo. Posebna pažnja je poklonjena animaciji drveća, grmlja, trave i sl. Bez obzira na visoku detaljnost scene igra odlično radi i na 1024x768. Ne mogu da tvrdim sto posto, ali možda su vizuelni bagovi vezani za najnovije Catalyst drajvere. Igra me je nekoliko puta zakucala na desktop, a i povremeno su likovi unutar vozila vrili kroz karoseriju (collision detection problemi).

Nasuprot odličnoj grafici stoji zvuk, kome verovatno nije poklonjeno dosta radnih sati. Sinhronizacija je amaterska, a muzičke teme neinspirativne i na momente dosadne.

S koje god strane gledali, igrivost u Korea: Forgotten Conflict ne uspeva da dostigne potreban nivo, a to je prava šteta jer igra pokazuje da ima potencijala. Iako je smeštena u jedinstveno okruženje, nedovršenost i manjak originalnosti u ostalim aspektima mogu da odvrate mnoge igrače od ratovanja u Koreji. Na vama je da odlučite.

Uroš Pavlović

Razvojni tim

Plastic Reality je češki razvojni tim osnovan 2000. godine u mestu Brno, od strane nekoliko diplomiranih programera. Korea: Forgotten Conflict im je prva značajnija igra.

Dodatni info

LIKOVI U IGRI:

▶ Sarah "Honey" Parker - Amerikanka, poznata po nadimku Honey Bear. Po zanimanju je medicinska sestra i pre pristupanja komandosima radila je u MASH jedinici (terenska bolnica). Vrlo je profesionalna i od starta se znalo da će biti izabrana da se priključi jedinici. Nadimak je dobila zato jer nijednom muškarcu ne dozvoljava bliži kontakt (nešto kao Neda u mladim danima i iz čuvene pesme). Trudi se da dokaže da su žene isto toliko sposobne kao i muškarci.

▶ Nigthawk - Komandos snajperista, zadužen da iz daljine pruža podršku svojim drugovima. Vrlo je precizan i često su baš njegovi hici rešavali stvari. Pripada američkim indijancima i stalno nosi kamuflažnu uniformu. Od svojih predaka je nasledio prirodne instinkte, pa se kreće tiho i u stanju je da se približi protivniku, a da ga ovaj uopšte ne primeti.

▶ Benjamin Jacob Goodlover - Pravi specijalac. Visok, jak, barata svim oružjem i sa sobom uvek ima pištolj, bombe, veliki nož i u stanju je da ubije neprijatelja u sekundi. Pre stupanja u vojsku radio je u klanici i koristi iskustva koja je stekao u njoj. Rođen je 1921. u Bronksu (Njujork), a zbog teške situacije u afroameričkom getu zabavljao se boksujući po ulici. Drugovi iz jedinice ga zovu BJ.

▶ Connor "Scott" McGregor - Australijanac po narodnosti, a po vokaciji inžinjer. Uvek na sebi nosi ranac prepun nekih žica, a sa svojim detektorom mina u stanju je da bezbedno prođe kroz minsko polje, sakrije eksploziv u neprijateljsko vozilo, itd. Pored ovoga efikasan je i sa raznim vrstama oružja. Rođen je 15. aprila 1916. godine u mestu Sweetwater i kao sasvim mlad je počeo da radi kao miner u tamošnjim rudnicima. Po zatvaranju rudnika opredelio se za armiju. S obzirom da još uvek nije invalid, mora da je dobar u baratanju s eksplozivom.

▶ Kim Yoon-Soo "Kato" - Jedino se pravi Koreanac može kretati po neprijateljskoj teritoriji bez opasnosti da će ga vizuelno otkriti. Poznaje borilačke veštine i može da dopre tamo gde drugi komandosi ne mogu. Kim se od početka rata pridružio gerilcima i borio se protiv neprijatelja u planinama. U jednoj akciji je njegova jedinica upala u zasedu i jedino se on spasao tako što je ranjen hodao 40 km dok nije došao do savezničkih vojnika. Dobio je orden za hrabrost.

Ocena

PLUS Al povremeno obećava; odlična grafika; solidna sloboda kretanja.

MINUS Loš zvuk; bagovi i tehnički problemi; nema multiplayer; dosadi posle određenog vremena.

BAGOVITOST Puna bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe®

PODNOŠLJIVO

42%

SILENT HILL 3

Nastavak koji je tiho došao i koji će još tiše proći

Budite iskreni pa recite koliko znate igara koje mogu dobro da uplaše? Pre mnogo godina horor se kao žanr uglavnom svodio na klasike poput 7th Guest, Gabriel Knight, Alone in the Dark, pa u neku ruku i Doom. Neku godinu kasnije zahvaljujući napretku tehnologije žanr je osvežen sa Resident Evil, Dino Crisis i 'ajde da kažemo Silent Hill. Poslednja tri naslova su zabeležila veliki uspeh kod igrača i prodala su se u velikom tiražu. Razlozi uspeha horor žanra su očigledni: svaki prosečan igrač voli akciju, ali takođe uživa i u određenoj dozi strave i jezive neizvesnosti koji se sasvim lepo slažu sa njom. Odjek, vrisak, krvavi otisci stopala, jezivi prolazi, mračna kanalizacija, elementi su koji će doprineti da pojedine igre ne pamtite samo po dobroj grafici i broju potrošenih metaka.

Game info

IZDAVAČ Konami

RAZVOJNI TIM Konami

ŽANR Akciona avantura

SAJT IGRE http://www.konami.com/silenthill3

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1400MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 5

Konami je jedan od najpoznatijih svetskih izdavača, prvenstveno orijentisan na konzolne naslove, ali Silent Hill 3 je primer da je sklon da pravi izlete i na PC tržište.

U trećem delu igre preuzimate ulogu mladog ženskog lika, Heather (što bi mi rekli Heder). Posle strašne noćne more koja se odigrala u jezivom zabavnom parku, Heather se budi usred napuštenog šoping centra. Gde god da krene Heather će imati problema (ne sa bešikom...) sa čudnim stvorenjima koji će želeti da je pojedu onako sirovu, živu i bez začina. Izmučena konstantnim košmarima naša junakinja će teško uočavati razliku između stvarnog i iracionalnog mračnog sveta.

Prilično rastegnut uvod (ni tvoj nije

"MOJE PREPORUKE OSTAJU PRETHODNOM NASTAVKU - SILENT HILL-U 2 - AKO VEĆ HOĆETE DA SE PLAŠITE, PLAŠITE SE K'O LJUDI. "

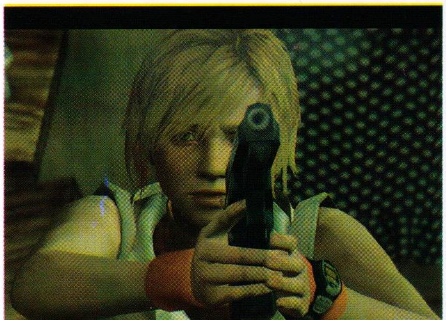
ništa bolji - prim.lekt.) i nejasna priča ne uspevaju da kreiraju intrigantan zaplet. Odmah da znate da svi likovi u igri imaju putera na glavi, ali brate mnogo dugo traje dok ne otkrijete ko je šta radio. Osim slabašne radnje, ponovo ćete morati da se bakćete sa nespretno odrađenom kamerom (o tome više malo kasnije). A na sve to da dodam da igre nije ni malo strašna, iako bi trebala da bude. Osim u par efektnih scena (kada se sjurite u podrum bolnice kamera naglo ukadrira prevrnuta invalidska kolica, čiji točak se okreće polako i uz neizbežnu škripu, a krvavi trag vodi negde u mrkli mrak), retko kada ćete se uplašiti. Ambijent jednostavno ne uspeva da dočara jezu jednog Resident Evil-a ili Fatal Frame-a.

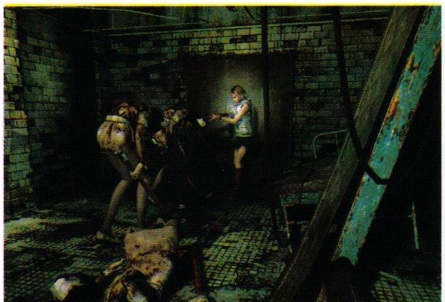
Što se tiče originalnosti Silent Hill 3 nam ne donosi ništa novo. Veliki deo igre se odvija po nenaseljenim i klaustrofobičnim lokacijama, ispunjenim mrtvom tišinom i tamom. Tišinu povremeno naruše prigušeni krici koji dolaze iz daljine, te zvuk vešto upotpunjuje atmosferu i efikasno kombinuje gromke ambijentalne zvuke, sa melodijama koje priliče horor žanru. Svaki lik je kvalitetno sinhronizovan, pa dijalozi dobro dođu kao predah od silnog skičanja, urlikanja i vrisaka.

Silent Hill 3, u odnosu na prethodne verzije, donosi nekoliko unapređenja u sferi vizuelnog. Ovo se prvenstveno odnosi na filter koji "ide" preko kamere odnosno sliku čini zrnastom, što izgleda vrlo dobro, a likovi i modeli čudovišta su sastavljeni od većeg broja poligona i bolje su animirani. Razvoj priče je usmeren odlično koordiniranim sinematicima, mada sinhronizacija pokreta usana i glasa ne radi baš najbolje.

Novi Silent Hill naslov donekle donosi promene i u dinamici. Prenaglašena je akcija, a povremeni avanturistički elementi kao što su skupljanje ključeva i zabeleški, rešavanje zagonetki i sl. umesto dobrodošle promene vremenom postaju smetnja. Opterećuje i činjenica da igrači moraju da gledaju u mapu praktično na svakih dvadesetak sekundi, kako bi se snašli. Naporan je i sistem inventara, koji em nije moderno uređen, em nije prak-

"SILENT HILL 3, U ODNOSU NA PRETHODNE VERZIJE, DONOSI NEKOLIKO UNAPREĐENJA U SFERI VIZUELNOG. OVO SE PRVENSTVENO ODNOSI NA FILTER KOJI "IDE" PREKO KAMERE ODNOSNO SLIKU ČINI ZRNASTOM, ŠTO IZGLEDA VRLO DOBRO"


Još samo jedan korak i razneću ti sve tri glave...


Pa momci rekla sam vam da ne volim crnokose, a nekako ste i previše mršavi.

Izgleda da su preterali sa dobrovoljnim davanjem krvi.

"...NI POSLE NEKOLIKO ČASOVA IGRANJA KRETANJE I OSNOVNI POKRETI NEĆE POSTATI RUTINSKA STVAR. A NAVIKAVANJE NA KAMERU ĆE POTRAJATI JOŠ I DUŽE."

tičan koliko bi trebalo da bude - a morate mu pristupiti svaki put kada hoćete da kombinujete predmete ili dopunite oružje.

Iako se iz prethodno navedenog ne bi moglo zaključiti, (mada se moglo pretpostaviti) najviše frustracija u igri donose kontrole i kretanje kamere. Ponovo je u pitanja loša konverzija konzolnih komandi (ljudi iz Konamija, pa ovo je PC igra) Šta da vam kažem kada ni posle nekoliko časova igranja kretanje i osnovni pokreti neće postati rutinska stvar. A navikavanje na kameru će potrajati još i duže. Naime pojedine delove scene i pojedina područja jednostavno ne možete videti iz nekog drugog osim unapred ustanovljenog (default) pogleda, što je pri borbi prava divota (sarkazam!). Primera radi: kada se desi da vas neprijatelj sabije u neki ugao, dok se vi polako opraštate sa životom, kamera će odbijati da se centrira na akciju.

Na prvi pogled AI radi korektno. Neprijatelji će se često kretati u grupi, pa će Heather morati istovremeno da se bori protiv više njih. Takođe, Heather će nailaziti i na neprijatelja koji je opremljen dalekometnim oružjem, a biće tu i vrlo preciznih "tipova" sa sačmarom.

Oružja ima dosta, kako onog za blisku borbu tako i vatrenog, a tokom svojih avantura Heather će puno polagati na hladno oružje poput noža, čelične cevi i izuzetno oštre katane. Kako budete napredovali u igri, doći ćete i do teškog malja kojim možete gađati neprijatelja. Vatreno oružje će takođe biti upotrebljivo, ali ćete morati da tragate za municijom.

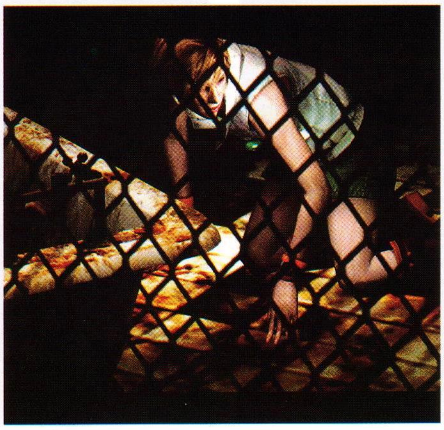
Dizajn nivoa u Silent Hill-u 3 me nije mnogo impresionirao. Previše se insistiralo na tumaranju po uskim hodnicima, prolazima i kanalizaciji pa ujednačeno okruženje posle određenog vremena hoće da smori. Završno poglavlje nas vodi u stari dobri Silent Hill i njegove ulice prekrivene maglom. Zagriženiji poznavaoci serijala će sigurno pozdraviti ovo podsećanje, ali ono zaista nikako ne doprinosi igrivosti.

Ukratko, mislim da smanjenje džeparca na konto ovog naslova nije najbolje rešenje u ove zimske dane, pogotovo ako ste se poželeli radikalnijih novina u žanru. Verni Silent Hil igrači bi trebalo da se drže verzije za PS2, mada nisam ubeđen da će se i njima svideti ono što je Konami uradio. Moje preporuke ostaju prethodnom nastavku - Silent Hill-u 2 - ako već hoćete da se plašite, plašite se k'o ljudi.

Uroš Pavlović

■ Razvojni tim

Konami je velika japanska kompanija osnovana 1969. godine u Osaki. Pored razvoja i izdavanja video igara, Konami ima i fitness klubove, najmodernije igraonice, pravi igračke i razne druge proizvode itd. U kancelarijama po celom svetu radi oko 2,000 zaposlenih, od kojih je oko 1,000 zaduženo za pravljenje zabavnog softvera. Konami prvenstveno radi igre za konzole, ali je poznat i po nekolio PC naslova: Frogger, Shadow of Destiny, Silent Hill 2. Inače tvorci su jednog od najpopularnijih PS naslova Metal Gear Solid 2. Silent Hill 3 je njihov poslednji naslov za PC.



■ Dodatni info

LIKOVI U IGRI:

▶ Heather - je obična devojka, oštrog jezika i pomalo nezgodne naravi. Kao i svaka njena vršnjakinja, odlazi u standardnu turu po šoping centru i sticajem okolnosti počinje njena najgora noćna mora. Iz cele ove strašne situacije mora nekako da se izvuče, a jedino joj vi možete pomoći.

▶ Douglas - je tajanstveni detektiv srednjih godina koji prati Heather kroz tržni centar i takođe zaglavi u zamci košmara. Da li će uspeti da se izvuče?

Claudia - je misteriozna žena koju Heather sreće u tržnom centru. Ona jednostavno nestaje u tami ostavljajući iza sebe reči ispunjene očajom koje nose neku prikrivenu poruku. Da li ona možda ima neke veze sa čudnom prilikom koja kasnije progajna Heather?

▶ Kompanija Konami će zajedničkim snagama sa kompanijom Davis Films početi da radi na filmskoj verziji igre Silent Hill. Davis Films i njen vlasnik Samuel Hadida su već radili na poznatim filmovima True Romance (napisao ga jeTarantino), Brotherhood of the Wolves, itd. Režija filma je poverena Christophe-u Gans-u koji je režirao Brotherhood of the Wolves i Crying Freeman.

▶ Igre iz Silent Hill serijala su se do sada prodale u preko četiri miliona kopija u svetu, a Konami se nada da će po izlasku filma i interesovanje igrača dodatno porasti.

▶ Ova verzija igre je po rečima izdavača najobimniji projekat koji su imalu u serijalu, a karakterističan je i po tome što se fokus sa maglovitih i jezivih gradskih ulica prebacuje na bezbrižnu tinejdžerku u najgorem košmaru.

▶ Igra se pored izdanja na 5 CD-a može pronaći i na DVD izdanju, što je i puno praktičnije.

▶ Prva igra iz Silent Hill serijala se pojavila 1999. godine za PSX (Playstation) i prodala se u preko milion komada. Usledio je Silent Hill 2 koji je počeo da koristi novu tehnologiju 3D zvuka i za to pokupio mnoge nagrade.

▶ Konami tvrdi da je ovo najstrašnija igra u serijalu, ali na nas nije ostavila tako strašan utisak.

■ Ocena

PLUS Vizuelna poboljšanja, dobar zvuk i sinhronizacija, povremeno zabavna zahvaljujući stalnoj akciji i uravnoteženom arsenalu.

MINUS Ne može da vas uplaši, slaba struktura priče, nepraktična mapa i inventar, sporedne zagonetke kvare dinamiku, manji problemi sa AI-jem, skokovita kamera, povremeno se zakucava na desktop.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Teško

The GaMe® 59%

OK

LORD OF THE RINGS: Return of the King

Carska konverzija "Povratka Kralja"

Gospodar Prstenova je literarno delo koje je u poslednjih nekoliko godina doživelo pravi preporod. Iako je oduvek bila popularna, saga o prstenu podmlađena je najviše zahvaljujući filmskom remek-delu režisera Peter-a Jackson-a. Tolkienova fantazijska priča je maestralno ispričana kroz izuzetne umetničke kreacije Viggo-a Mortensen-a, Sir Ian-a McKellan-a i brojnih drugih glumaca koji se pojavljuju u filmovima. EA se prihvatio "opasnog" zadatka da film pretoči u video igru i na taj način igračima omogući da postanu aktivni deo ovog "najboljeg romana veka".

Game info

IZDAVAČ Electronic Arts

RAZVOJNI TIM EA Pacific

ŽANR Akcija/Arkada

SAJT IGRE http://www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking

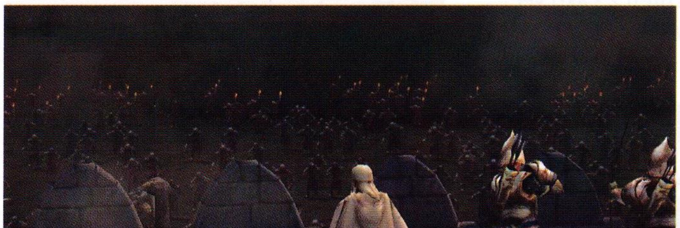
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 700MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 3

Verovatno znate da je prethodna EA igra iz LotR sveta, The Two Towers, izašla samo za konzole, te su tvrdokorni PC igrači željni avantura morali da posegnu za mrskim gamepad-om. Ni meni baš nije bilo svejedno, ali je i sama pomisao na druženja sa likovima iz filma bila dovoljna da pređem preko svega - i nisam se razočarao. The Two Towers je bio jedan od retkih pokušaja prebacivanja filmskog ostvarenja u video igru koji je zaista i upalio. I to kako! Programeri EA-ja su vrlo vešto spojili grandiozne filmske sekvence sa odličnim dizajnom nivoa i

"ŠTO SE TIČE DINAMIKE, RAZVOJNI TIM JE USPEO DA PRONAĐE PRAVI ODNOS IZMEĐU TEŽINE I IZAZOVA. ORKA, TROLOVA I DRUGIH SAURONOVIH SLUGA ĆE UVEK BITI DOVOLJNO DA VAM POGLED NEĆE SKRETATI SA EKRANA."



'Ajde sad navalite, ali samo jedan po jedan.

Uh, ala je ovo bilo dobro, mogli bi da zapalimo po pljugu i da odemo na neko piće.

dinamičnom akcionim scenama. Finalni rezultat je stigao u vidu prilično kratke i linearne, ali izuzetno zabavne igre koju su oberučke prihvatili i igrači i kritika.

Return of the King je po mnogo čemu logičan nastavak igre The Two Towers. Veći je, lepši i intenzivniji - baš kao što bi finalno poglavlje epske priče trebalo i da bude. Return of the King nastavlja tamo gde je TTT stao, a priča se vezuje za kraj drugog filma i uspešno nas uvodi u dešavanja u trećem (obratite pažnju na reč "uvodi", pošto su dizajneri bili dovoljno korektni te nisu mnogo otkrivali od onoga što nas čeka u istoimenom filmu).

Shvatajući sa čime se hvataju u koštac programeri nisu bili lenji pa su upotrebili najviše domete moderne tehnologije ne bi li napravili neke od najspektakularnijih scena koje se mogu videti na PC-ju. THX zvučni engine (predstavlja vrh kada je zvuk u igrama i filmovima u pitanju), kao i jedna od najlepših grafika koju sam video do sada iskorišćeni ne bi li fantazija oživela i na kućnim monitorima.

Enti napadaju orke svojim ogromnim korenjem, pećine se obrušavaju oko Aragorna dok on pokušava da pobegne iz Path of the Dead. Frodo i Sam se probijaju kroz ruine Osgiliath-a, bežeći od utvara prstena, dok se orci i hrabri vojnici Gondora bore na život i smrt. Nijedan detalj u ovom pretakanju filmskog u igru nije zaboravljen, pa slobodno mogu reći da je ova verzija Return of the King za igračku industriju isto što i Džeksonova trilogija za moderan film. Ne treba zaboraviti ni odličnu muziku i sinhronizaciju koju je uradila originalna glumačka ekipa (da li treba opisivati umeće kojim Sir Ian McKellen oživljava kompjutersku inkarnaciju Gandalfa?).

Što se tiče dinamike, razvojni tim je uspeo da pronađe pravi odnos između težine i izazova. Orka, trolova i drugih

Sauronovih sluga će uvek biti dovoljno da vam pogled neće skretati sa ekrana. Return of the King je istinska akciona arkada i kao takva u velikoj meri se oslanja na pojednostavljenu borbu i veliki broj neprijatelja koji će vas napadati.

Iako će nekima od vas ovo smrdeti na tipičan konzolni naslov, ne smemo zaboraviti da ovakva igrivost nije toliko atipična ni za PC kao platformu. Ako volite arkadnu borbu sa dobrom pričom onda je ova igra k'o stvorena za vas. Ukoliko je uporedimo sa prethodnim naslovom, videćemo da Return of the King nudi veću slobodu pokreta (kad se ja rastežem, rasteže se i on samnom), veće nivoe, više lokacija za istraživanje i neprijatelja za istrebljivanje. Dizajneri su očigledno znali kako da arkadnu tuču ovog tipa učine maksimalno zaraznom i primamljivom čak i "ozbiljnom" igraču sa personalaca.

Na žalost (ovakav početak pasusa ne volim da vidim - prim. lekt.), pojedini

"PRAVI JE PRIMER ARKADE (ŠTO PO DEFINICIJI PODRAZUMEVA RELATIVNO POVRŠNU IGRIVOST), ALI FILMSKI I VIZUELNI EFEKTI, PRIČA, KAO I ZVUK THX KVALITETA ČINE OVAJ NASLOV NAJBOLJIM PREDSTAVNIKOM ŽANRA IKADA NAPRAVLJENIM."

Razvojni tim

EA Pacific je odeljenje Electronic Arts kompanije, a bavi se razvojem video igara za sve platforme. Nekada je bio u vlasništvu Virgin Interactive-a, pa ga je EA kupio zajedno sa Westwood studijom. Jedno vreme se zvao i Westwood Pacific. Radili su naslove: C&C Generals, LotR: Battle for Middle Earth, LotR: Return of the King, Medal of Honor: Pacific Assault.

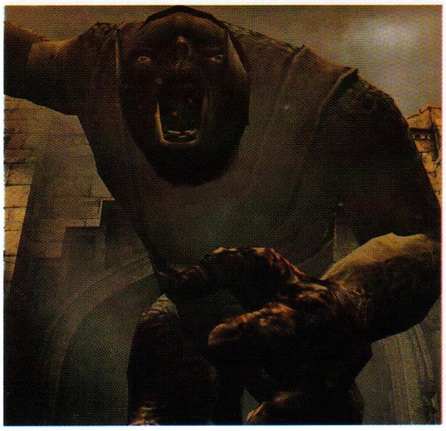
Dodatni info

- Orci su, izabrani robovi Saurona, odvratna stvorenja crne krvi. Nastali su od ljudi i od vilenjaka. Uglavnom su niski, iskrivljenih nogu (oks noge) i imaju karakteristične zube, kao pirane. U duši su nasilni, obožavaju krvi i sirovo meso, kanibali su i sadisti. Inteligencija im nije jača strana, mada ima nekih izuzetaka. Jako su primitivni i love u čoporima, a individualnu slabost nadoknađuju brojnošću.
- Electronic Arts nije želeo da za ovu igru angažuje neki drugi razvojni tim, jer je pravilno procenio da je Gospodar Prstenova kao ime vrlo veliki zalogaj da bi smeli da rizikuju, zato su odlučili da sami rade na razvoju igre.
- Igra vrlo temeljno prati dešavanja u Peter Jackson-ovom filmu, pa je čak i podeljena na tri dela kako bi mogla nezavisno da prati glavne likove. Veza između EA-ja i ekipe koja je radila na filmovima je vrlo prisna, pa su programeri i dizajneri imali uvid u mnoge aspekte poslednjeg filma iz trilogije.
- Osim želje da na što bolji način prikažu deo ove popularne sage, dizajneri iz EA-ja su radeći na igri želeli i da pokažu kako bi trebalo raditi na adaptaciji popularnih filmova i njihovom pretakanju u uspešne igračke naslove. Cenimo da su sa Return of the King to u potpunosti uspeli.
- U Return of the King se pojavljuje čak petnaest interaktivnih okruženja iz filma poput Paths of the Dead, Minas Tirith, Pelennot Fields, Black Gate, Crack of Doom, itd.
- Svi likovi raspolažu sa desetak borbenih poteza koje tokom igre možete učiti.
- Poslednji film iz trilogije Gospodar Prstenova će početi sa prikazivanjem u Americi krajem decembra, a kod nas u januaru. Očekuje se da će protutnjati bioskopskim blagajnama i ostvariti rekordnu zaradu.
- Filmski zvuk je rađen u tri digitalna formata - DTS, Dolby EX 6.1 i SDDS. Kako li će to zvučati kod nas ostaje nam da vidimo - nadajmo se da neće k'o poslednji Matrix na premijeri...

"RETURN OF THE KING JE PO MNOGO ČEMU LOGIČAN NASTAVAK IGRE THE TWO TOWERS. VEĆI JE, LEPŠI I INTENZIVNIJI - BAŠ KAO ŠTO BI FINALNO POGLAVLJE EPSKE PRIČE TREBALO I DA BUDE."

aspekti igre će verovatno odbiti zahtevnije PC igrače, a u njih ne spadaju relativna linearnost i ograničenost. Nasuprot igri The Two Towers, ovde čak postoje (istina bledi) tragovi nelinearnosti. Pravi primer je misija u kojoj učestvuju Aragorn, Legolas i Gimli, a odvija se kod južne kapije Gondora. Prolaz kroz kapiju će vam blokirati ogromni trol, a fazon je u tome što ćete moći da ga se otarasite na nekoliko načina. Možete ga direktno napasti i onda nastaviti prema zidu na kom se nalazi točak pomoću koga se otvara kapija, a ako želite možete izbeći direktan okršaj, popeti se na zid i sa njega trolu na glavu prosuti vrelo ulje. Kao što vidite, koliko god bio jednostavan i ograničen, izbor ipak postoji - forma je zadovoljena.

Ali da se vratim na ono od malo pre - linearnost i ograničenost kretanja su



uglavnom uobičajene karakteristike ovakvog tipa igara i ako su dobro integrisane u akciju nećete ih ni primećivati. Ono što je meni smetalo su kontrole koje su po starom lošem običaju naklonjene konzolnom igranju, nedostatak bilo kakvog multiplayer-a preko neta ili co-op moda za PC, kao i relativno kratka single-player kampanja. Prvo razočarenje dolazi u vidu činjenice da iako u igri možete koristiti standardni mouse look, miš će vam uglavnom služiti za kliktanje levim i desnim tasterom. Kontrola kamere je izvedena tako da ćete biti primuđeni da za upravljanje likova koristite WASD tastere. Na kraju ćete se naviknuti , ali mislim da nije korektno što se dizajneri nisu dodatno potrudili pa u potpunosti iskoristili napredne mogućnosti koje u domenu sistema kontrola pruža PC (ovo je naravno stav zagriženog PC igrača - Prim.Ur.). Nedostatak co-op moda takođe ostavlja gorak ukus u ustima. Pa zar ne bi bilo strava probati ovu igru s nekim svojim ortakom preko LAN-a? Hm, jedini način na koji možete igrati zajedno je da na komp. nabacite još jedan kontroler i igrate na jednom monitoru preko podeljenog ekrana. Da vam sunem malo soli na otvorenu ranu... PS2 ima potpuno operativan co-op mod za igranje preko Interneta. Očigledno da PC igrači čine zanemarljivi deo igračkog tržišta pa zato niko neće nešto posebno da se napreže.

Što se dužine avanture tiče, trebao mi je samo jedan i po dan da završim single-player kampanju. Istina bilo je tu raznih bonusa u vidu dodatnih likova, nivoa i šta sve ne, a i igra je dovoljno izazovna da bi određene nivoe mogli ponovo preći, međutim sve to ne menja činjenicu da je Return of the King u suštini kratak.

Mogu da kažem da je Return of the King posle Call of Duty-ja najuzbudljivija igra koju sam igrao ove godine. Pravi je primer arkade (što po definiciji podrazumeva relativno površnu igrivost), ali filmski i vizuelni efekti, priča, kao i zvuk THX kvaliteta čine ovaj naslov najboljim predstavnikom žanra ikada napravljenim.

Uroš Jojić

Ocena

PLUS Neverovatno intenzivan doživljaj; zarazna i dobro izbalansirana akcija; zvuk, grafika, sinematici; veliki nivoi sa velikim stepenom interakcije.

MINUS Kontrole; fali co-op/multiplayer; kratka.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **83%**

VRLO DOBRO

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.

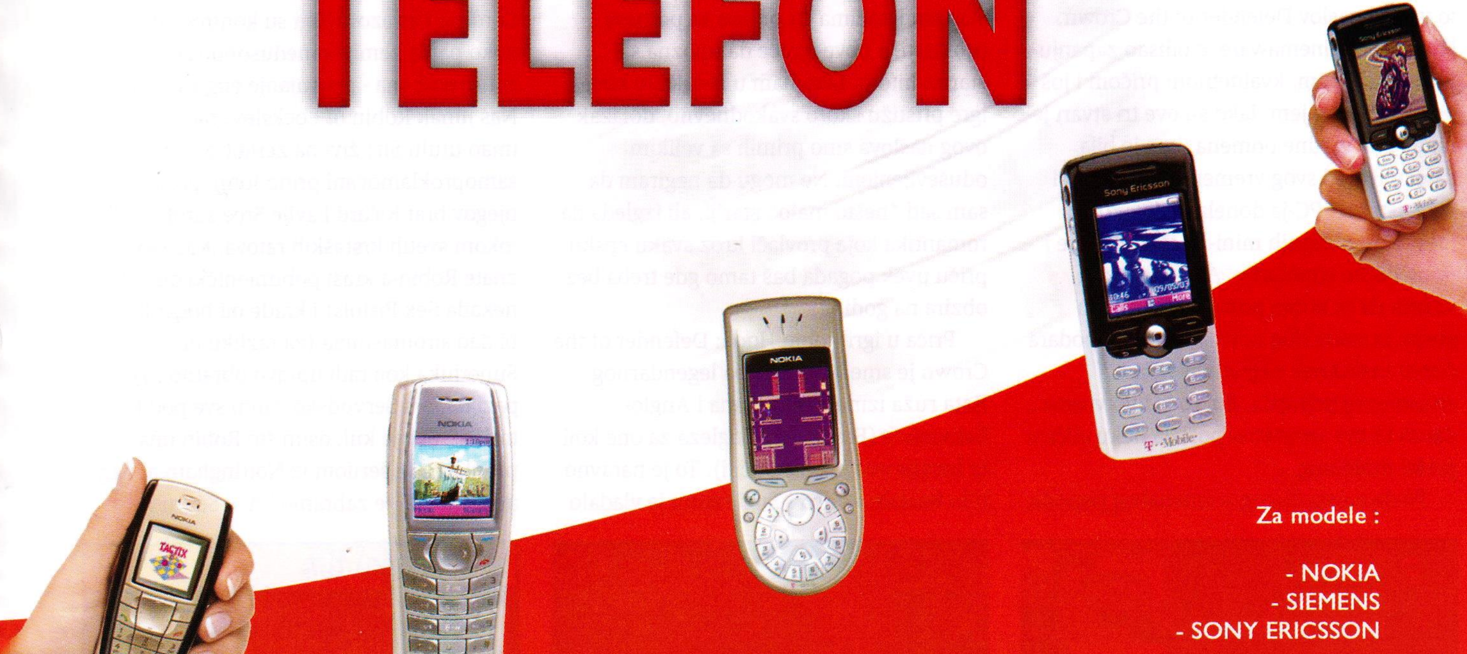
I još puno novih igara

nove

IGRE

za vaš **MOBILNI**

TELEFON



Za modele :

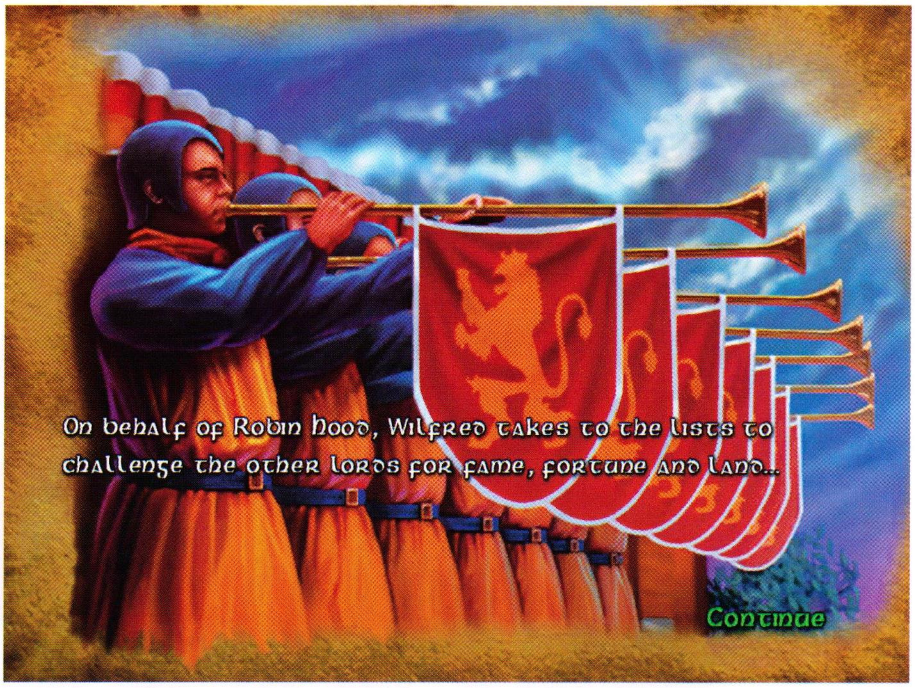
- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : 041 20 20 20

Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.
Cena poziva : 0,36 din / sec

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Uskrsnuće ili delo dr. Frankenštajna



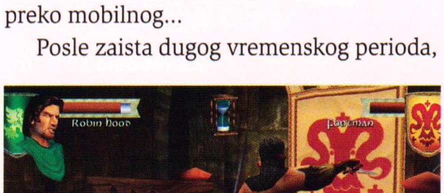
Ako se družite sa video igrama već nekih dvadesetak godina kao ja, siguran sam da imate svoje favorite koje nikada nećete zaboraviti - igre koje su vam prirasle za srce i koje vam bude prijatna sećanja na vreme dok ste kao klinac provodili mnoge besane noći ispred kompjutera (zato se danas i osećate neispavano). Sećam se dana kada sam pomoću računara svog oca, PC XT (tadašnja zver od mašine) zamišljao da sam Ivanhoe i hrabri Robin of Locksley. U to vreme naslov Defender of the Crown, kompanije Cinemaware je odisao zapanjujućom grafikom, kvalitetnom pričom i još boljim izvođenjem. Iako su ove tri stvari jedine i bile vredne pomena, igra je bila daleko ispred svog vremena. U turoban i kockasti svet PC-ja donela je zanimljivu mešavinu akcionih mini-igara, strategije i upravljačke simulacije. A tek kad vam kažem da bi Robin pošto spase mladu gospu iz ruku zlog normanskog gospodara dobio zasluženu nagradu u vidu strastvenog poljupca. Eh, to je bilo vreme... danas bi mu verovatno poslala neku sličicu preko mobilnog...

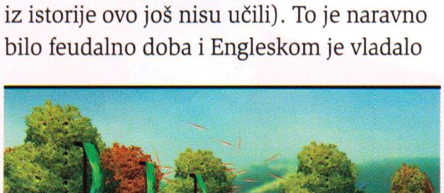
■ Game info

IZDAVAČ Capcom
RAZVOJNI TIM Cinemaware
ŽANR Strategija
SAJT IGRE http://www.cinemaware.com/robinhood_main.asp
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1400MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Posle zaista dugog vremenskog perioda, Cinemaware je odlučio da uradi rimejk i da starijim igračima da priliku se podsete prošlosti, a nove igrače da upozna sa starim hitom. Iako nam u redakciju nove igre pristižu skoro svakodnevno, dolazak ovog naslova smo primili sa velikim oduševljenjem. Ne mogu da negiram da sam sad "nešto malo" stariji, ali izgleda da romantika koja provlači kroz svaku epsku priču uvek pogađa baš tamo gde treba bez obzira na godine.

Priča u igri Robin Hood: Defender of the Crown je smeštena u doba legendarnog Rata ruža između Normana i Anglo-Saksonaca (Francuza i Engleza za one koji iz istorije ovo još nisu učili). To je naravno bilo feudalno doba i Engleskom je vladalo plemstvo, koje je bilo sastavljano od Lordova i vitezova koji su kontrolisali po neko parče zemlje i međusobno se borili za ostvarenje sna - prisvajanje engleske krune. Naš junak Robin of Locksley (tada još nije imao titulu Sir) živi na zemlji kojom vlada samoproklamovani princ John, pošto je njegov brat Ričard Lavlje Srce zarobljen tokom svetih krstaških ratova. Kao što znate Robin-a krasi pobunjenički duh (k'o nekada Sex Pistols) i krade od bogatih da bi dao siromašnima (za razliku od Superhika koji radi upravo obratno ;-)) i pazi da je u Šervudskoj šumi sve pod kontrolom. Sve je kul, osim što Robin ima probleme sa šerifom iz Nottingham-a, negativcem koji je zabranio lov u Šervudskoj





■ Razvojni tim

Cinemaware je osnovan 2000. godine i nalazi se u Kaliforniji. U sastavu razvojne kompanije rade uglavnom veterani u ovom poslu koji su radili na mnogim poznatim naslovima. Cinemaware je poznat po naslovima: The King of Chicago, Sinbad and the Throne of the Falcon, Rocket Ranger, The Three Stooges, Lords of the Rising Sun, itd.

šumi bez obzira na to što bi ljudi umirali od gladi kada ne bi lovili. Kako god sudbina je našem vrsnom strelcu namenila posebnu ulogu. Engleska je sve dublje u problemima, pravog kralja nema, a zemlja je na ivici anarhije. Ljudima treba pravi vođa. Uz malu pomoć njegove drage Marian i drugova Little John-a i Friar Truck-a, kao i plemića Sir Wilfreda-a of Ivanhoe-a, naš Robin će preuzeti stvari u svoje ruke. Kako to? Prvi korak će biti da se otarasi korumpiranog šerifa iz Nottingham-a, a onda će krenuti da ujedini Englesku.

Osim podrazumevanih poboljšanja u odnosu na original (grafika i zvuk) najveći napredak se ogleda u duhovitim i vrlo realističnim dijalozima koji unose potrebnu svežinu. Robin Hood: Defender of the Crown je jedan od retkih naslova koji likove dočarava prilično realno; oni nisu heroji ili anti-heroji, već ljudska bića sa manama i specifičnim stavovima. Na primer, Robin je bez sumnje pun avanturističkog duha, ali je takođe nezreo i pomalo plahe naravi. Daleko od toga da je bezgrešan, ali ovakav kakav jeste sasvim odgovara ulozi jednog vođe. Robin nije upućen u politiku, a diplomatija mu svakako nije jača strana; iako je faca i ume da osvoji žene, Marian mu je potrebna jer je kao osoba mnogo racionalnija. Bez njene pomoći Robin nikada ne bi bio u stanju da krene u tešku i neizvesnu misiju ujedinjenja Engleske, pa slobodno možemo reći da je ona njegova pokretačka snaga iz senke. S druge strane su Little John i Sir Ivanhoe koji nisu samo verni pratioci našeg junaka. Njih dvojica se međusobno često svađaju, a ni svađe sa Robinom nisu retke, međutim sve to proističe iz njihovih snažnih ličnosti i njihovih ambicija. Sir Ivanhoe je pomalo snob. Pa on je pripadnik plemstva i nije baš rad da se samo tako udruži sa "običnim odmetnikom" kakav je Robin. Scenario je pun momenata po kojima možete precizno odrediti karakter svakog od likova i obiluje zabavnim elementima. Većina dijaloga se izvodi tokom igre, ali neki od njih idu i kroz sinematike koji su odlično režirani i interesantni su za gledanje. Sinhronizacija je takođe vrlo dobra, što je i normalno jer dobar scenario ne bi bio ovako dobro prezentovan da glumci nisu obavili svoj posao kako treba.

Zaista sam bio prijatno iznenađen naslovom u kom likovi imaju toliko mnogo duha. Ako išta u ovoj igri zaslužuje pohvalu onda bi to svakako bio način na koji je prezentovana priča, odnosno način na koji se ona razvila i sazrela. Robin Hood: Defender of the Crown još uvek ima onu veselu notu koja će se dopasti širokom spektru igrača.

Igra je mešavina nekoliko različitih žanrova, ali dominira element potezne strategije u kombinaciji sa mini-igrama koje su dodate u pravoj meri. Glavni resurs u igri je naravno zlato, što znači da će vam više zla-

"ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN JE JEDAN OD RETKIH NASLOVA KOJI LIKOVE DOČARAVA PRILIČNO REALNO; ONI NISU HEROJI ILI ANTI-HEROJI, VEĆ LJUDSKA BIĆA SA MANAMA I SPECIFIČNIM STAVOVIMA."

Dodatni info

- Kako kažu autori igre najveće razlike između konzolne verzije igre i verzije za PC su u interfejsu i grafici (što smo i sami pretpostavili), dok drugih značajnijih razlika nema.
- Originalna igra Defender of the Crown je izašla i u verziji za Commodore 64 i Amigu.
- Robinovu družinu Merry Men su sačinjavali: Little John, Friar Truck, Will Scarlett, Maid Marian, Much the Miller's Son i Richard at the Lee.
- Da li je Robin Hood zaista postojao, ili je on izmišljen lik čiji su se doživljaji predanjem prenosili sa kolena na koleno, a legenda uvećavala?
- Po najstarijim zapisima kaže se da je Robin Hood rođen 1160 godine u selu Locksley (ili Loxley) koje se nalazi u Jorkširu (kao i danas), ali u Notingemširu. Zbog mesta rođenja zvali su ga Robin of Locksley. Porodica mu je pripadala srednjoj klasi, a veruje se da je kao mlad bio u počasnoj gardi.
- Kako je Robin postao odmetnik? Po drugoj priči kojoj se dosta "veruje" Robin je sa 15 godina išao u Notingem na vašar, a usput ga je presrelo petnaestak gadnih tipova koji su uglavnom obitavali po šumi i počeli su da ga zavitlavaju da je previše mlad da bi umeo da gađa lukom i strelom. Pala je vredna opklada, a Robin je iz prve pogodio i usmrtio jelena koji je bio oko 500 metara daleko. Tipovi su videvši da je mali ludački precizan odbili da mu plate i pokušali su da ga prebiju, a on je braneći se ubio svu petnaestoricu, zbog čega je proglašen odmetnikom. Možda ova priča deluje pomalo surovo, ali mladi Robin je takođe odrubio glave šerifu od Notingema, kao i Guy-u of Gisborne-a, pa vi vidite koliko je bio osećajan.
- Postoji mnogo verzija o njegovom poreklu, a u jednoj se kaže da je sin plemića Earl-a of Huntingdon-a, koji je izgubio svoje posede zbog izdaje. Zbog toga se Robin Hood pojavljuje i pod imenom Robin Fitzooth, ili kao Lord of Locksley Hall.
- U mnogim filmovima Kralj Ričard je pomilovao Robina, ali u narodnim pesmama se kaže da je njemu dosadila služba na dvoru i da se vratio u šumu da nastavi sa odmetničkim životom još čitave 22 godine.

Prema legendi, Robin se 1247. godine razboleo i otišao do svoje rođake Prioress of Kirklees da potraži pomoć (tada se lečenje sastojalo u zasecanju vena i puštanju krvi, a ona je bila poznata kao dobar "lekar"), ali mu je ona pustila previše krvi. On je provalio da je u pitanju izdaja i na jedvite jade dunuo u rog kojim je pozvao Malog Džona koji je upao unutra i izneo ga napolje. Međutim, pošto je skoro bio na samrti još je jedino uspeo da ispali strelu i kaže svom vernom prijatelju Malom Džonu da ga sahrani tamo gde strela padne. Sahranjen je sa lukom i strelom, kao i sa čuvenom zelenom kapom, a pored mesta Kirklees u Engleskoj se zaista nalazi grob za koji se veruje da pripada Robinu Hudu.

Sve je spremno za napad.

Najsavremeniji model katapulta M3Y45 ruši zamak u tri poteza.

ta omogućiti da imate i veću vojsku. Prvi Robin-ov zadatak je da porazi šerifa od Nottingham-a u Šervudskoj šumi. Ovaj scenario praktično predstavlja tutorial za ono što će kasnije desiti. Pošto uspete da porazite šerifa nastavićete sa ujedinjenjem Engleske. To u stvari znači da ćete sa jedne manje mape preći na veću na kojoj ćete morati da završite i dve važne mini-igre. Mini-igre su vrlo važan segment koji donosi preko potrebnu dozu arkadnog U prvoj mini-igri Robin sa vrha drveta lukom i strelom napada neprijateljske vitezove i karavan koji štite neprijateljski strelci. Ukoliko uspešno izvedete akciju nagrada je zlato. Takođe, postoje i viteški turniri na kojima će učestvovati Sir Ivanhoe. Pored pljačke karavana, postoje i pljačke zamaka, a na kraju tu su i nezaobilazne opsade dvorca. Verovatno pretpostavljate da za uspešnu opsadu morate upotrebiti katapult (i to više njih), a tek posle rušenja zidina zamka možete krenuti u juriš.

Uspešno izvedena pljačka zamka će vam podgojiti kasicu-prasicu za oko četiri stotine zlatnika. Čuvene borbe mačevima deluju pomalo ograničeno i sputano, animacija likova je mogla da bude i bolja, a potezi su brojniji i raznovrsniji. Zanimljivo da su gađanja lukom i strelom iz prvog lica daleko interesantnija, ali i manje isplativa pa se nećete često upuštati u njih. Što se opsade tiče, imate tačno četiri dana da srušite zidine neprijateljskog zamka. Svaki dan ima vremensko ograničenje koje vas primorava da dobro (i brzo) promislite koliku kamenčinu ćete staviti na katapult i koliko jako ćete ga nategnuti. Za rušenje zidova ćete koristiti stene, a zapaljeno ulje (Grčka vatra) i projektile zaražene kugom za eliminisanje žive sile. Viteška nadmetanja koliko god bila zabavna vrlo malo doprinose uspehu vaše svete misije, pa ih slobodno možete zanemariti.

Utisak koji sam dobio igrajući mini-igre je da su one ostale verne originalnim idejama. Ipak za današnje uslove ovaj arkadni segment jednostavno ne pruža dovoljno efektnu akciju kakvu možemo da vidimo u nekim drugim savremenim igrama. Još jedna stvar je evidentna, a to je da je ovaj naslov portovan sa konzole što se najbolje primeti po loše odrađenim kontrolama. Iako za izvođenje najvećeg broja akcija možete koristiti miša njegova upotreba je nekako nespretna i kruta, pa vam je bolje da se držite tastature.

Ista jadikovka u vezi interfejsa važi i za segment u kome preovlađuju elementi potezne strategije. Prebacivanje, regrutovanje ili davanje naređenja jedinicama je previše smarajuće ako isključivo koristite miša. Izvođenje borbi je ostalo manje-više isto kao i u originalu. Bojno polje je prošarano sa nekoliko neprohodnih ostrva koji formiraju nešto nalik na trake (kao na autoputu), a u svaku od ovih traka možete staviti neku od sledećih jedinice: seljake (najslabiji, ali vrlo hitri), pešadiju, strelce, vitezove i katapulte (teška artiljerija). Tužno je to reći, ali bitke su previše jednostavne, i po izgledu i po izvođenju. Bojno polje je predstavljeno u board-game fazonu, a jedinice poput šahovskih figura.

Isto se odnosi i na taktičku mapu; napadaćete susedne teritorije, premeštati trupe sa jednog na drugi kraj, osiguravati granice svojih teritorija itd., ali problem je u nekompetentnom AI-ju koji će učiniti sve ne bi li vi što lakše osvojili celu Englesku. S obzirom da u igri ne postoje različiti nivoi težine, slobodno mogu da kažem da je ovo najlakša PC igra koju sam ikada igrao. Ja sam već bio upoznat sa pričom i osnovnim idejama na kojima počiva igra (doduše nisam je igrao više od 15 godina), ali se ipak usuđujem da kažem da bi je i desetogodišnjak vrlo brzo i bez ikakvih problema završio.

Igranje dobija na težini saznanjem da za kralja Ričarda morate platiti otkupninu u visini od 10,000 zlatnika ne bi li osigurali mir u Engleskoj, ali čak ni ovo neće biti problematično kada budete kontrolisali većinu teritorija i kada lokalni vlastodršci budu u vašoj milosti.

Ukoliko ste igrali naslove poput Shogun: Total War verujem da ćete biti razočarani zbog neiskorištenih potencijala ovog naslova. Ono što je trebalo da kruniše vezu između dobro napisanog scenarija i solidne grafike ispade najlošiji aspekt. Igra ima fiksni nivo težine i nema multiplayer mod.

Kako god bilo - rimejk jedne od mojih omiljenih igara svih vremena je doneo zanimljivu karakterizaciju i pripovedački stil, odličnu sinhronizaciju i raskošne partikl efekte, ali nije uspeo dovoljno da unapredi originalnu igrivost. Sve to kao rezultat daje jednu kratku i prilično naivnu igru koja se verovatno neće lepo provesti među savremenim igračkim naslovima. Pa svi smo svesni da ovo nisu '80 godine, odnosno da "Poroci Majamija" nisu više najgledanija krimi serija (hm, kod nas možda i jesu?).

Uroš Jojić

Ocena

PLUS Odlični dijalozi, sinhronizacija i karakterizacija kao i vizuelna prezentacija likova (modeli, animacija mimike lica, partikl efekti), mini-igre ponekad zanimljive.

MINUS Strateški segment igre je površan i nedovoljno izazovan; igra je previše jednostavna i laka, loše animacije borbe mačevima, nema nikakvu replay vrednost.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® OK — 55%

AIWA
MP3
JAX
aiwa
.com
TWIN DRIVE 4-SPEAKER SYSTEM
JAX

THE SIMS: Makin' Magic

Čaroban način da se okonča prvi deo serijala

Pre nego zakukate na pojavu još jednog Sims naslova, dozvolite mi da vas podsetim da su naslovi iz ovog serijala najprodavaniji PC igrački naslovi u istoriji (a njihova istorija je počela tek 2000. godine). Najnoviji skup dodatnih misija za The Sims, Makin' Magic je sedmi, a ujedno i poslednji izdanak originalne igre. Prethodni (znači šesti) je bio Superstar (pogledajte Gamer 52) i pružao je šansu igračima da postanu filmske zvezda, muzičke ikone, vrhunski modeli i sl. U svakom slučaju morali ste vredno raditi kako bi postali neko i nešto u tzv. Studio Town-u. Za razliku od prethodnih Sims naslova Makin' Magic u serijal uvodi zanimljiv obrt. Umesto da simulira realan svet, MM će pružiti igraču mogućnost da uđe u svet magije i da se nađe u koži čarobnjaka. Sa oko 175 novih predmeta, sa novim lokacijama, expansion pack donosi i par inovacija u aspektu igrivosti.

■ Game info

IZDAVAČ EA Games
RAZVOJNI TIM Maxis
ŽANR Simulacija
SAJT IGRE whttp://www.eagames.com/pc-cd/sims_makinmagic/home.jsp
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 500MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Što se tiče samog dizajna i načina igranja sve je isto kao što je i bilo. Ipak slobodno mogu reći da će prosečni igrač u Makin' Magic pronaći sasvim dovoljno zanimljivih unapređenja. Pa nije li dovoljno to što obične, smerne građanine možete pretvoriti u vešte čarobnjake ili u veštice. Magija u igri prvenstveno ima ulogu da vam olakša svakodnevni život i da vam pomogne da se izborite sa uobičajenim problemima, poput zadovoljenja Sims-ovih potreba za druženjem, hranom, odmorom i sl. Poigravanje sa ovakvim konceptom je zaista zabavno. Hoćete da skuvate neki obrok? Da obavite veliko spremanje u kući? Zašto da se grčite kada magija može da reši sve probleme u sekundi. No kao što to obično biva, moćnije magije vam neće odmah biti na raspolaganju, već ćete morati dobro da se preznojite pre nego postanete priznati stručnjak u ovoj sferi društvenog života.

Prvo se morate pobrinuti da nabavite odgovarajuće magične sastojke i dovoljno MagiCoin-a (efektno ime nove valute u igri). Kako bi drugima mogli da pokažete koliko ste vešt čarobnjak, morate sagraditi binu i salu u kojoj ćete prikazivati svoje umeće; to ćete uraditi u Magic Town-u; tamo ćete stupiti u kontakt sa trgovcima, kupiti neophodnu opremu i drugo. Uvođenje Magic Town-a definitvno unapređuju ovaj naslov. U njemu možete učestvovati i u duelima, a pobedom ćete zaraditi i koju dinaricu (mislim magicoin) .

Sve je to lepo, ali morate imati na umu da je biti čarobnjak ili veštac (veštica) vrlo izazovno "zanimanje". Kako bi mogli da bacite određenu magiju neophodni su vam neki specifični sastojci. Štos je u tome što ne možete baš sve sastojke kupiti, već za neke od njih morate uspešno završiti nekoliko misija (uglavnom dvoboji) ili rešiti nekoliko zagonetki - tek onda možete staviti svoje magijske šape na potrebne sastojke i smuljati neku magiju.

Da bi u dvoboju pobedili svog protivnika, morate birati magije pravilnim redosledom. Iako je sve ovo prilično interesantno, pojedini aspekti igre odstupaju od tradicije The Sims serijala. Do ovog naslova igrači su uživali u oponašanju realnog života te je sasvim moguće da tvrdokorni obožavaoci serijala neće ljubiti uvođenje fantazijskih elemenata. A šta je sa prosečnim igračima? Nisam siguran ni za njih kako će reagovati na ovaj miks svakodnevnih i uobičajenih radnji i raskošnih magija. Pa šta ste mislili da ćete moći neokupani da izvodite magijske kerefeke? Zato se može desiti da posle nekoliko sati igranja, vaš čarobnjak dođe kući i krene da sprema klopu, čisti gajbu i kupa se, što sve utiče da utisak magijskog splasne. A zamislite tek kada vaš čarobnjak ili veštica odbiju da izvedu neki trik zato što hoće da gledaju šou program na televiziji ili zahrču na sofi u dnevnoj sobi!?!

Abrakadabra, neka se ovaj vrt pretvori u reš pečene krompiriće.

A, znači zato ovo povrće džiglja k'o blesavo.

Sa' će klopa samo da pronađem magični štapić.

"KAKO BI DRUGIMA MOGLI DA POKAŽETE KOLIKO STE VEŠT ČAROBNJAK, MORATE SAGRADITI BINU I SALU U KOJOJ ĆETE PRIKAZIVATI SVOJE UMEĆE; TO ĆETE URADITI U MAGIC TOWN-U; TAMO ĆETE STUPITI U KONTAKT SA TRGOVCIMA, KUPITI NEOPHODNU OPREMU I DRUGO."

Pa ipak The Sims: Makin' Magic je vrlo zabavna igra. Verujem da ćete se složiti sa mnom da su standardni kućni ljubimci u igri poput zlatne ribice, psa ili zamorca prilično neadekvatni za čarobnjake. Kakav bi vi to mag bili ako ne bi u kući imali recimo zmaja, koji osim što je vrlo efikasan u ratosiljanju smeća, može da uništava i štetočine. Igrači koji budu dovoljno strpljivi i uporni će se na kraju preseliti u Magic Town, u kome će moći da eksperimentišu sa velikim brojem raznovrsnih predmeta. Sa njima ćete moći da uradite i nešto više osim prostog uređenja životnog enterijera. Naravno možete u gajbu natrpati gomilu "jezivih" predmeta, ali možete i napraviti pravi karneval ispred kuće. Šta da vam pričam, kad u dvorištu možete postaviti i pravi pravcati tobogan.

Grafika ne donosi ništa novo pa pošto ništa novo nismo ni očekivali, sve je u redu. Ipak mogao sam da primetim poneki novi detalj, teksturu na zidovima ili na podu. Pojavljuju se i kuhinje u mediteranskom stilu u kojima možete spremati kolače, peći hleb, praviti pite, itd. (Hm, koga li uopšte zanima da u igri pravi pitu? - Prim. Ur.). Nisu svi predmeti u igri tu samo da bi ulepšali atmosferu - neki od njih imaju i praktičnu namenu poput novih prozora sa svećnjakom koji usput osvetljava okolni prostor. Što se zvuka tiče nemam mnogo toga da kažem. Osim nekoliko novih efekata, sve drugo je isto kao i do sada.

I pored velikog broja expansion packova i zakrpa i ovo poslednje proširenje pati od nekih karakterističnih problema sa AI-jem. Dešavaće se da vas Simsi jednostavno ne konstatuju, pa na vaša naređenja neće adekvatno reagovati. Takođe, u nekim situacijama postoje i problemi sa pronalaskom putanje. Iako ovi problemi ne smetaju mnogo, mislim da je krajnje vreme da se iskorene. Kretanje kamere je još uvek skokovito (i na vrhunskim mašinama) što je postao jedan od zaštitnih znakova ovog serijala.

Programeri su i prilikom izrade ovog naslova računali na nedokučive puteve ljudske psihe. Šta god ja ovde napričao o negativnim stranama igre, verni igrač Simsa će me zasigurno ignorisati i nabaviti igru - objektivno, ako već imate šest naslova, jedan više, manje...

Uroš Pavlović

Razvojni tim

Maxis je jedna od najzaposlenijih developerskih kompanija ako ni po čemu drugom onda po tome što rade igre iz večitog Sims serijala. Do sada su uradili 9 Sims igara samo za PC platformu, a s obzirom da je to najprodavanija igra svih vremena cenimo da je kompanija jedna od uticajnijih. Maxis sada predstavlja odeljenje velikog EA-ja koje se bavi razvojem Sims igara. Osnivači kompanije Maxis (1987) su Will Wright i Jeff Braun, a prvi Sim City za PC i Mac je izašao 1989. godine. Ostalo je istorija.

Dodatni info

- Svaka magija koju možete izvesti u Makin' Magic ima i jedinstveni kontra-efekat pa morate biti obazrivi da slučajno ne postanete recimo... magarac, žaba krastača, ili da vas ne udari grom.
- Svoje magije u igri možete prikazati na nekoliko mesta: Side Show, Spook Show, Magic Duelling Arena, Magic Trick Table. Trikovi koje izvodite se kreću od uobičajenog izvlačenja zeca iz šešira, do levitacije i prizivanja duhova.
- Glad možete utoliti ako nabavite aparat za kokice, mašinu za pravljenje šećerne vune i Ghoul-ash cart.
- Za igranje poslednjeg skupa dodatnih misija potreban vam je originalni The Sims, ili The Sims Deluxe Edition.
- Originalni The Sims je najprodavaniji pojedinačni naslov u istoriji kompjuterskih igara i prodat je u preko 6.5 miliona kopija. Za to vreme sve igre iz Sims univerzuma su prodate u preko 24 miliona primeraka. Pretpostavlja se da je više od 75% Sims naslova prodato na teritoriji Severne Amerike.
- Spisak svih dodatnih misija za The Sims hronološkim redom: Livin' Large, House Party, Hot Date, Vacation. Unleashed, Superstar i Makin' Magic.
- Francuska verzija ove igre se zove The Sims: Abracadabra.

Ocena

PLUS Solidan trud da se izmeni tradicionalan pristup Simsima; mnogo novih predmeta; dvoboji čarobnjaka.

MINUS Još uvek vuče neke probleme od prethodnih naslova; skoro bez unapređenja u grafici i zvuku; pomalo detinjasto.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo.

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **72%**

SOLIDNO

LORD OF THE RINGS: War of the Ring

Ovo niste videli na filmu

Od momenta kada su VU Games i Liquid Entertainment otkupili prava za pravljenje strategije zasnovane na Tolkienovoj fantaziji Gospodar Prstenova, mediji su se pokrenuli i među tvrdokorne igrače uneli veliku dozu optimizma. The Lord of the Rings: War of the Ring se našao u dobrim rukama iskusnog razvojnog tima nam je poznat po odličnim strategijama Battle Realms i Battle Realms: Winter of the Wolf. Kako bi zaintrigirali nestrpljivu publiku VU Games je nedavno predstavio demo iz igre koji je pokazao da nosi potencijal, a i privukao je veliku pažnju. Danas, pred nama je gotova igra te možemo proveriti da li je razvojni tim opravdao visoka očekivanja.

Game info

IZDAVAČ VU Games
RAZVOJNI TIM Liquid Entertainment
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.waroftherring.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 800, 256MB RAM, 32MB grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000, 512MB RAM, 128MB grafika
BROJ CD-ova 2

Odmah na početku želim da razjasnim jednu stvar - ova igra nije povezana sa pričom ili likovima iz filmova (EA je otkupio licencu za filmsku adaptaciju). Iz tog razloga razvojni tim je mašti pustio na volju i na svoj lični način interpretirao Tolkienovo legendarno remek-delo, omogućivši igračima da posete mesta koja nikada nisu imali prilike da vide. Priča započinje baš pre nego se družina odlučila da se upusti u avanturu i uništi Prsten. Po prvi put igračima se pruža mogućnosti da se bore u Mirkwood-u, Dol Guldur-u, na Iron Hills-u i drugim čuvenim lokacijama Srednje Zemlje. Osim toga zanimljivo je što možete iskusiti i Cirith Ungol i pljačku Minas Ithil-a. Igra vam dozvoljava da veliki rat za Srednju Zemlju doživite iz dve perspektive - sa strane dobra (slobodnjaci Srednje Zemlje) i sa strane zla (snage Saurona). U toku kampanje dobra, vaš prvi susret sa bitkom sledi pošto Gimli, Gloinov sin pokušava da odbije napada orka u podnožju Iron Hills-a. U daljem toku igre igrač će morati da se bori u Mirkwood-u rame uz rame sa Legolasom i vilenjačkim kraljem Thranduil-om i da im pomogne da odbiju Sauronove moćne armije mraka. U kampanji zla počinjete kao Grishnákh i probijate se kroz Mouths of Entwash, kako bi pojačali isturene jedinice orka napadnute na granici Rohan-a. Grishnákh će istovremeno morati da spreči i dolazak bilo kakvog pojačanja iz Gondor-a.

Interesantna je mogućnost sagledavanja bitke za Srednju Zemlju iz dva potpuno različita ugla. Rase slobodnih imaju specifičan način prikupljanja resursa, građenja, vojnu taktiku i specijalne veštine. Igrajući uz ljude, patuljke i vilenjake Sauronovim pristalicama ćete se suprotstavljati oštrim mačevima, sekirama, brzim konjima i preciznim lukom i strelom. S druge strane ako igrate na strani sila zla, biće vam dozvoljeno da sejete pustoš širom zemlje i da je uništavate nemilosrdno, ostavljajući iza sebe samo razaranje i očaj. Na samom početku izgleda kao da u igri neće biti mnogo različitih jedinica, ali na sreću situacija se napredovanjem kroz kampanje menja. Prosečnim RTS-ovcima kojima ni malo ne smeta to što igra ne prati knjigu verovatno će se svideti raznovrsnost jedinica i alternativni scenario. S druge strane zagriženiji poštovaoci Tolkienovog dela će verovatno negodovati što se u igri patuljci i vilenjaci zajedno bore na teritorijama na koje bukvalno nisu kročili još od Dark Days-a. Istina je u tome da se tokom trećeg doba ni vilenjaci, ni patuljci nisu borili izvan svojih granica, pa zbog toga ukoliko pogledate istoriju Srednje Zemlje ovakvom njihovom "angažovanju" ovde nije mesto.

Ali da ne zakeramo previše - War of the Ring je solidna strategija koja će se prvenstveno dopasti onima koji nisu upoznati sa LotR pričom. Iako napredovanje u War of the Ring svetu uglavnom linearno, solidno zamišljene misije su u stanju da drže

"ODMAH NA POČETKU ŽELIM DA RAZJASNIM JEDNU STVAR - OVA IGRA NIJE POVEZANA SA PRIČOM ILI LIKOVIMA IZ FILMOVA (EA JE OTKUPIO LICENCU ZA FILMSKU ADAPTACIJU)."

Šibamo kroz Srednju Zemlju, tra la la la...

pažnju. Jedna od vrlo interesantnih misija (tokom kampanje zla) je kada Grishnákh treba da istrpi moćnu ofanzivu Gondora, a istovremeno pokušava i da uništi 4 signalne kule koje stalno dovode nova pojačanja. U globalu misije dočaravaju atmosferu koja nam je poznata iz igara Battle Realms (Liquid) i Warcraft 3: Reign of Chaos (Blizzard), što će reći da nekih radikalnih novina u ovom žanru ni ovde nećemo videti. Bez obzira na to, dinamičnost i raznovrsni izazovi tokom misija, čine War of the Ring solidnom i zabavnom srategijom.

Funkcionalnost interfejsa se takođe može uporediti sa malo pre spomenutim igrama - jednostavan je i pregledan. Međutim, mada sve izgleda da radi k'o podmazano, pojedine greške su uspele da se provuku. Kao i u igri Battle of Realms igrač može da zaradi specijalne poene tokom borbe, a zahvaljujući njima može da upotrebi tzv. fate moći i unapredi ukupan učinak svojih jedinica ili prizove neko moćnije stvorenje (džinovski Ent ili čak i Balrog). Prvi problem je u tome što je ikona fate moći jedva vidljiva, odnosno pre bi za nju pomislili da je deo okruženja nego što deluje kao jedna od bitnih ikona.

U najvećem broju misija AI je dostojan protivnik i primoraće vas da mućnete glavom. Vaš neprijatelj će konstantno držati sve jedinice fokusirane na glavni cilj misije. Ukoliko je zadatak neprijateljskih snaga da zaštite svoj logor, bukvalno svaka jedinica će se posvetiti tom zadatku. U isto tako posvećenom maniru će reagovati i kada imaju za cilj da vam razruše bazu Nasuprot tome se nalaze prijateljske jedinice sa prilično jadnim AI-jem. Na bojnom polju vaše jedinice reaguju prilično kilavo i osim u slučajevima kada su baš dobro raspoređene ili ojačane sa nekom fate moći, neprijatelj će od njih napraviti mleveno meso dok si rek'o šnicla. Takođe, uočljivi su problemi sa pronalaženjem prave putanje, pogotovo na komplikovanijim mapama - recimo u bici kod Helm's Deep-a.

Upravo do tog scenarija War of the Ring je bio sasvim korektna strategija, ali odjednom se ceo doživljaj sunovratio u ambis is-

"IGRA VAM DOZVOLJAVA DA VELIKI RAT ZA SREDNJU ZEMLJU DOŽIVITE IZ DVE PERSPEKTIVE - SA STRANE DOBRA (SLOBODNJACI SREDNJE ZEMLJE) I SA STRANE ZLA (SNAGE SAURONA)."

Razvojni tim

Liquid Entertainment su osnovali Ed Del Castillo i Mike Grayford 1999. godine. Nalaze se u mestu Thousand Oaks blizu Los Anđelesa. Oko sebe su okupili oko petnaestak profesionalaca rešenih da kreiraju upečatljive video igre za sve platforme. Battle Realms im je prva značajnija igra, onda sledi Batlle Realms: Winter of the Wolf. Upravo su završili Lord of the Rings: War of the Ring.

Dodatni info

HEROJI NA STRANI DOBRA.

▶ Frodo Baggins - izviđač i nosilac prstena. Frodo je izviđač i njegova snaga u borbi nije velika. Specijalne sposobnosti su: Herioc Aura koja herojima u njegovoj blizini brže vraća snagu; The One Ring pred Frodo-a (i igrača) postavlja izazov. Može postati nevidljiv, ali time polako i sigurno narušava zdravlje ukoliko se.

▶ Aragorn - je dobar za borbu prsa u prsa i njegova primarna uloga je u odbrani slobodnjaka Srednje Zemlje. Koristeći Greater Kingsfoil predstavlja jaku podršku. Specijalne sposobnosti su Anduril' Fury koji predstavlja razarajući napad vatrom i delotvoran je samo protiv heroja strane zla; a tu je i Immunity koja onemogućava dejstvo magija koje bi ga oslepele, zaustavile, otrovale ili usporile.

▶ Gandalf - je super heroj strane dobra, moćan ratnik i čarobnjak koji može i da napada i da se brani. Kao drugi po snazi član strane dobra, Gandalf je cenjen od strane vilenjačkih gospodara. Vekovima putuje po Srednjoj Zemlji, a posebno ga zanimaju Shire i njegovi stanovnici. Specijalne sposobnosti su: Banish, pomoću koje bilo koju jedinicu (i neprijateljsku i prijateljsku) momentalno vraća u njihovu najbližu bazu; Blinding Light, trenutno zaslepljuje sve neprijateljske jedinice u određenom radijusu; Flame Shield, vatrom štiti svoje jedinice; Rain of Fire, nanosi štetu neprijateljskim jedinicama. Ukoliko Gandalf padne na bojnom polju, oživeće kao Gandalf the White.

▶ Gimli - herojska jedinica za opsade. Gimli je moćan ratnik patuljak koji je najefikasniji u opsadama. Specijalna sposobnost Siege Aura svakoj jedinici u njegovoj blizini daje veći efekat štete protiv zgrada ili kula; Capture, mu omogućava da kontroliše neprijateljsku kulu; Durin's Fury, može da opali po zemlji sa svojom sekirom i iznenadi neprijatelja.

▶ Legolas - služi za napad sa odstojanja. Vrhunski ratnik i sa odstojanja nanosi najviše štete od svih herojskih jedinica. Takođe je vrlo dobar u pružanju podrške. Specijalne sposobnosti su: Trueshot, Guardian i Speed.

"PROSEČNIM RTS-OVCIMA KOJIMA NI MALO NE SMETA TO ŠTO IGRA NE PRATI KNJIGU VEROVATNO ĆE SE SVIDETI RAZNOVRSNOST JEDINICA I ALTERNATIVNI SCENARIO. S DRUGE STRANE ZAGRIŽENIJI POŠTOVAOCI TOLKIENOVOG DELA ĆE VEROVATNO NEGODOVATI ŠTO SE U IGRI PATULJCI I VILENJACI ZAJEDNO BORE..."

punjen čistom frustracijom. Odavde počinje užasno seckanje sa drastičnim padom broja frejmova što je na kraju imalo posledicu da od Helm's Deep-a nigde dalje nisam ni mogao da se maknem. Sa onolikim lagovanjem upravljanje jedinicama je postalo nemoguće. Pomislio sam da je u pitanju možda visoka rezolucija, ali igra se ponaša isto na svim rezolucijama. Najtužnije od svega je to što je igra seckala potpuno isto na vrlo jakoj mašini (u kancelariji), ali i na osrednjoj (kod kuće). Slične probleme sam iskusio i na mapama u Mirkwood-u (naročito kada se na sceni vide odsjaji od vode i kada je na ekranu prisutan veći broj jedinica). Čak smo probali da igramo i sa drugom grafičkom kartom, umesto Radeona stavili smo GF FX, ali džaba...

Ako posmatramo grafiku iz perspektive današnjih standarda u RTS žanru, War of the Ring bi bio sasvim dobar... da je razvojni tim malo više vremena posvetio doterivanju engine-a. Ako na tren zaboravimo na probleme sa seckanjem, dâ se zaključiti da igru krasi vrhunska atmosfera, zahvaljujući vrlo detaljnom okruženju, solidnim modelima jedinica i mnogim dopunskim efektima poput promene vremena, refleksija od vode i sl. Na sve to se nadovezuje i odlična animacija jedinica i efekti povijanja trave pod nogama marširajućih trupa. Ponašanje kamere je slično onom u igri Battle Realms, pa vam neće trebati puno vremena da se naviknete.

Zvuk je jednom rečju vrhunski. Muzika je prvoklasna i u pojedinim momentima se može uporediti i sa muzičkim temama iz filmske trilogije. Drugi odličan aspekt zvuka su odlične sinhronizacije; svaki lik i svaka jedinica će na karakterističan način odgovoriti na vaša naređenja.

A multiplayer k'o multiplayer, igra ga više ljudi i ... ne, ovde nećete sresti ništa novo, na raspolaganju imate nekoliko modova a među njima i Razing, Survival, Catapult, Famine i Control. Multiplayer vam daje više slobode od single-player-a, jer se možete igrati sa više različitih mapa i imate veći izbor jedinica. Sve u svemu, multiplayer mečevi su me podsetili na ludilo koje je nastalo kada je izašao Warcraft 3.

Zaključak bi bio da igra nije uspela da dočara grandioznost Tolkienove mitologije. U stanju u kakvom je sad mislim da igra neće proći baš slavno. Obožavaoci Tolkienovog dela verovatno neće voleti to što se mnoge činjenice iz knjiga ovde negiraju, a ovi drugi koji ne vole Gospodar Prstenova verovatno neće ni razmišljati o igri. Na kraju, ako ne spadate ni u jedne ni u druge, a volite RTS probajte War of the Ring, možda vam se i svidi.

Uroš Pavlović

Dodatni info

NEKI HEROJI NA STRANI ZLA.

- Gollum - je efikasan izviđač i može da se neprimećen provuče pored neprijatelja. Specijalne veštine su: Sneak, koja mu omogućava da se kreće tako da ga niko ne vidi, a kretanje mu je zbog toga donekle usporeno; Gollum's Mark, oseća neprijatelja na velikoj udaljenosti; Surprise Attack, proizvodi dodatnu štetu onome koga napadne.
- Saleme - žena, legendarni lovac, vešt iscelitelj, u stanju je da stvori mračnu auru izlečenja oko War Post-a. Unapređenjem veština može gađati više ciljeva istovremeno. Izuzetno je vešta u bacanju noževa i mnogi je se plaše. Specijalne veštine su: Poison Trap, sastavlja skalameriju koja na neprijatelja baca otrov; Blood Mark, vremenom leči rane; Serpent Blades, sečiva koja osim glavne smrtno pogađaju i sporedne mete odbijajući se od njih.
- Lord of the Nazgul - Sauronov general i jezivi ratnik koji već hiljadama godina teroriše ljude. Njegova najveća snaga leži u strahu koji proizvodi kod svega što diše. Specijalne sposobnosti su: Blind Shadow, pretvara utvaru u konjanika zla; Shadow walk mu trenutno omogućava putovanje u predele iskvarene War Post-om, predvodi utvare ili konjanike zla.

Ocena

PLUS Dinamična, dve dobro osmišljene kampanje; odlična grafika; briljantan zvuk, solidan multiplayer.

MINUS Veliki problemi sa lagovanjem u nekim misijama; pronalaženje putanje i problemi sa prijateljskim AI-jem; ne pridržava se nekih osnovnih postulata iz knjiga.

BAGOVITOST Puno bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® 73%

SOLIDNO

Igraj se budi

ORIGINALAN

ACTIVISION

StarWars Jedi Academy (Lucas Arts)
Battlezone II
Jedi Knight II: Jedi Outcast
Indiana Jones and Emperors Tomb
Quake III Arena
Return to Castle Wolfenstein
X-Man Wolverines Revenge

TAKE2interactive

Max Pauny 2: The Fall of MP
Grand Theft auto Vice City
Mafia: City of Lost Heaven
Serious Sam gold Edition
Stronghold Crusader
Tropico 2: Pirates Cave
Vietcong

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

Homeworld 2
Hulk PC & PS2
Mace Grifin Bounty Hounter PS2 & PC
Half Life (Counterstrike)
Warcraft III
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
Starcraft
No One Lives Forever 2

KONAMI

PS2 ProEvolution Soccer 3
Metal Gear solid 2
Silent Hill 2
Internationa Superstar Soccer 3
Silent Scope 3
Contra: Shattered Soldier

EIDOS INTERACTIVE

Italian Job 2 PC & PS2
Commandos 3: Destination Berlin
Championship Manager 4
Hitman 2
Deus Ex
Tomb Raider Angel of Darkness

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Republic: the Revolution
IL2 Sturmovik: Forgotten Battles
Racing Simulation 3
Sum of all Fears
Tom Clancy's Reven Shield
Tom Clancy's Splinter Cell
Chessmaster 9000
USKORO...
PC & PS2 XIII
Far Cry

Codemasters GENIUS AT PLAY

PS2 Colin McRae Rally 4
Colin McRae 3
IGI 2: Covert Operations
Operations Flashpoint
TOCA Race Driver
Total Club Football:
AC Milan PS2, FC Bayern PS2, Man Utd PS2

FOCUS

Hutchinson Encyclopedia
Teaching You Fr, Ger, Spa, Ita
Schwazkopf Hair Styler
Oz Clarke's Wine Guide
Garden Encyclopedia 2

izbor da ne veruješ

photo & design: www.the-worst.co.yu

Maloprodaja:
Knjižara Plato XL, Knez Mihajlova 48, Beograd, 011/624-751
Knjižara Plato, Akademski Plato 1, Beograd, 011/185 671
Knjižara Papirus, Terazije 12, Beograd, 011/361 21 60
Veleprodaja:
Extreme d.o.o.
Živka Davidovića 13, Beograd, 011/3809-143, 3809-144
distribucija@extreme.co.yu

EXTREME COMPUTER CORNER

VEGA$ - MAKE IT BIG

Maestralna navalaka i za bogate i za siromašne

Las Vegas, je mesto na koje dolaze ljudi puni para, da bih ih u veselju i razbludnim uživanjima potrošili. Svi dolaze u Vegas: lažni Elvisi, gangsteri, dame lakog morala, strani turisti, japanski fotografi, američki penzioneri, došljaci sa sela i svi ostali koji žele da "make it big", svi koji žele uspeh. Za sve ove zabludele, postoji raj koji se zove The Strip, a to je najveći bulevar u Vegasu, gde se nalaze sve glavne kockarnice. Veliki broj filmova je sniman u Las Vegasu, od Stiv Mek Kvina i spektakularnih pljački, preko Kim Besindžer i gansterske ekipe do Džoni Depa na pejotlima i teškim drogama. No, pored kockarnica u Vegasu se mogu naći razne druge vrste zabava, uglavnom od onog tipa "za odrasle". Naravno, ne dolazi se u Las Vegas isključivo zbog lepih kelnerica i koktela - naprotiv, ta kombinacija se zove "usisivač novca". U Vegasu se može naći mnoštvo hotela, bazena, kuglana, teretana, fast food i pravih restorana i sve drugo što ljudi mogu da vam prodaju.

Game info

IZDAVAČ Empire Interactive
RAZVOJNI TIM Deep Red Ltd
ŽANR Upravljačka simulacija
SAJT IGRE http;//www.vegas-makeitbig.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 450MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Možda kao mali niste sanjali da osnujete sopstveno ugostiteljsko preduzeće "Poker, Rulet & sinovi", ali šta da vam radim, Vega$ - Make it big! je tu i sad je na vama da ne razočarate turiste i domoroce. Vaš je zadatak da napravite najbolji kasino na svetu, tj. bolji od svih ostalih koji se nalaze u virtualnom Vegasu. Namerno korisitm termin virtuelni svet jer su se momci iz Deep Red Games Ltd. (za sjajni Empire Interactive), potrudili da ova SIM-ulacija otvori novo poglavlje u menadžerskim igrama. Nije samo u pitanju trodimenzionalno okruženje, to su već pokazali u Monopoly Tycoon-u. Radi se o pokušaju da se iskoriste prednosti novih tehnologija, DirectX 9-ke i inovativne Level-of-Detail rutine, nalik na ono što smo videli u Republic: The Revolution. Definitivno korak dalje, što se grafike tiče, ali je i dalje pitanje igrivosti preče. Zašto bi neko želeo da gleda šareni cirkus virtuelnih ljudi koji trčkaju okolo, pa nek' je tri puta 3D. Bolje da ste kupili akvarijum sa ribicama. Deep Red, ne bi bili to što jesu da se nisu potrudili da smisle nešto malo drugačije. Ovo je jedna od retkih upravljačkih simulacija koja spaja idale Simsa i Tycoona. Mislim, Simice su u redu, ali graditeljske igre u kojima igrač ima potpunu slobodu, igre bez imalo takmičarskog u sebi ne predstavljaju naročit izazov (za masovnu, prosečnu igračku publiku). Sa druge strane, klasične menadžerske igre nisu zasnovane toliko na mikromenadžingu, oduzimaju vam od utiska da se igrate, više podsećaju na časove statistike. Čak i kada su dobro urađene, sve se svodi na uništavanje konkurencije (ne)časnim sredstvima, svi dobro znate da je konkurencija bezlična (tamo neki kompjuterski igrač) i besomučno vara (kompjuter ne igra već po skriptovanom algoritmu "kupuje" i unapređuje svoju imperiju).

E, pa Vega$ - Make it big! se približio idealnoj podeli. Tu je grad, tu su placevi, tu je zidanje u Sim maniru, virtuelni svet i čovečuljci koji imaju izbor u koji kasino da uđu. Vaše je da bolje od konkurencije sazdate svoj kompleks i prezumete mušterije. Dakle možete mirno da se razvijate, ali u suštini ipak se i dalje takmičite za deo tržišta. Najbolji deo priče je taj što postoje razne vrste mušterija. Ne samo da po izgledu i ponašanju postoji oko dvadeset vrsta posetilaca, nego se oni "pale" na potpuno različite vrste zabave. Na primer, rok zvezde, holivudski bogataši, žele da ih dočeka

" ... MOMCI IZ DEEP RED GAMES LTD. (ZA SJAJNI EMPIRE INTERACTIVE), POTRUDILI DA OVA SIM-ULACIJA OTVORI NOVO POGLAVLJE U MENADŽERSKIM IGRAMA."

Dođi sinak da ti tatica pokaže gde ćemo da se navatamo para...

Pravo s venčanja na točak sreće, da li će nešto zaraditi (osim batina od muža)?

Nikako da mi ulete ove tri sedmice... mora da je neka mućka u pitanju.

■ Dodatni info

▶ Posetioci koji sedaju za kockarske stolove u igri, iako se to ne vidi eksplicitno, stvarno igraju tj. kompjuter proračunava njhov dobitak i gubitak u odnosu na to koliko ste veštog krupijea zaposlili, te kolika je sreća i veština samog igrača. Što više para ostavi na stolu, to je mušterija manje zadovoljna. Zato se trudite da vaši radnici imaju veliku harizmu i da uvek imate utešno piće koje će odobrovoljiti igrače.

▶ Ako niste znali, sve moderne kockarnice imaju moćne kompjuterske sisteme koji upravljaju svim aparatima, ruletima i sl. Jedino su igre kartama i kockicama koje se igraju protiv živih igrača ili krupijea, donekle bezbedne, u smilsu da imate neke šanse za pobedu. Dokazano je da se na ajncu (black jack) najbolje zaradi, tj. da su šanse za pobedu najveće, ali su zato stolovi uvek popunjeni. Poker aparati i slot mašine su podešene tako da izgubite, tj. šansa da ostvarite dobitak je tek uvek bar 10% u korist kuće.

limuzina, da odsednu u najboljem hotelu i igraju kartaške igre sa živim krupijeom. Turisti žele da se osećaju kao bogovi, da uživaju luksuz jet-seta, ali da za to ne plate preterane pare. Sa treće strane, tu su lokalci, koji žele privatnost, intimu, jeftin smeštaj i priliku za veliki džekpot. Ukoliko sagradite striptiz bar pored sladoledžije, mušterije neće dolaziti ni u jedan objekat. Bludnici se stide da ih vide obični ljudi, a obični ljudi se zgražavaju od sumnjivih mesta. Zato morate biti više nego oprezni prilikom dizajniranja vaše kockarnice, ili se odlučiti, koju vrstu klijentele želite da pelješite.

Kao što ste u SimCity imali mogućnost da pogledate statistke koje govore o cenama zemljišta, stopi kriminala itd, u Vega$-u imate pregled količine buke, mirisa i osvetlenja. Ovo je zanimljiva inovacija i nije puka šminka. Bogataši ne vole da im se na uvo deru gastarbajteri, a ovi pak vole da sve pršti oko njih. Lokalci i profesonalci preferiraju zatamnjena mesta, a porodična publika se mami na miomirise fast food restorana.

Prednost Vega$-a je i odličan kompromis između nivoa detalja upravljanja. Možete se zaustaviti na graditeljskom, krupnom menadžingu i gledati kako se stvari odvijaju, a možete da se bavite finim detaljima, kao što su kontrola bezbednosti. Ima puno profesionalaca koji bi želeli da vam olakšaju kockarnicu, bilo da se radi o pljačkašima ili ozbiljnim kockarima. Vaše mušterije ne vole da direktno sa ulice stupe u kockarnicu, izgradite im crveni tepih, parkiralište. Možete da unajmite voditelje koji će da zabavljaju narod i privlače ga baš kod vas. Još jednom, obratite pažnju na to koju vrstu publike želite da privučete. Kad smo kod publike, možete da ih pratite, da vidite kako se zabavljaju, šta misle. Verzija igre koju smo mi testirali je "review code", tako da smo videli negde blizu 1000 čovečuljaka koji se muvaju po virtualnom Vegasu. Dizajneri se kunu da će konačan broj biti oko 5000 što je prilično impozantno. Veoma je impozantna i kolekcija objekata koje možete da sagradite, a mnogi od njih se pojavljuju u različitim "temama", tj. različito dizajnirani. Najblesavija je kockarnica sa američkim orlom koja podseća na Belu Kuću.

" OVO JE JEDNA OD RETKIH UPRAVLJAČKIH SIMULACIJA KOJA SPAJA IDEALE SIMSA I TYCOONA."

Da bi izbelgi dosadu, nude vam se različiti "scenariji", a radi se manje-više samo o promeni okruženja, tj. preselenje na novu lokaciju. Kao i kod Simsa, nema tu prevelike raznovrsnosti, jednom kad uđete u sistem igre. Dizajneri obećavaju nove teme, ali teško da će se oni pretrgnuti od posla, budući da se uz igru isporučuje i editor koji je sasvim pristojan. Sve u svemu igra je korektno odrađena, osim ako se prenebregnu sitnije gluposti i seckanja koje su očekivane od glomazno urađenog 3D okruženja. U dokumentaciji stoji da može da se igra sa DirectX 8.1 ali to je čista laž, bez DirectX 9 nemojte ni da pokušavate. Vega$ - Make it big neće postati hit, ali može da vas zabavi ako ste ljubitelji Sim-ulacija.

Ranko Trifković

■ Razvojni tim

Red Deep Ltd. je razvojni itm osnovan još 1998. godine, zapošljava trideset ljudi i do sada je uradio četiri zanimljiva naslova: Monopoly Tycoon, Risk II, Beach Life i Vegas Make It Big.

■ Ocena

PLUS Velike mogućnosti za makro i mikromenadžing. Šareniš grafike.

MINUS Postaje monotono posle izvesnog vremena, mirkomenadžing počinje da zamara. Nedostaju mafijaši, podmićivanje policajaca i druge realne sitnice.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® 71%

SOLIDNO

WARLORDS IV: Heroes of Etheria

Novi član serijala sa tradicijom dužom i od Dinastije

Već je postalo pravilo da kada god poželite da odigrate pristojnu poteznu strategiju u fantazijskom okruženju, posegnete za Heroes of Might and Magic i Age of Wonders. U Ubi Soft-u su mislili na vas i sada je tu i Warlords IV: Heroes of Etheria čisto da proširi izbor.

■ Game info

IZDAVAČ Ubi Soft

RAZVOJNI TIM Infinite Interactive

ŽANR Potezna strategija

SAJT IGRE http://warlords4.ubi.com

MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 450MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 500MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 1

Ako ste nekada igrali Warlords Battlecry 1 i 2 (RTS po žanru) verovatno će vam naslov i ove igre zvučati poznato. Međutim originalni Warlord-si (oni od pre dvadesetak godina koji su napravili Steve Fawkner i australijski razvojni tim SSG) igrali su se na poteze, pa je sa trećim nastavkom situacija nepromenjena. Steve se vratio staroj ljubavi i zajedno sa ljudima iz svoje kompanije Infinite Interactive je upravo završio rad na Heroes of Etheria.

Single-player kampanja nas vodi kroz tipičnu fantazijsku priču. Nekada davno proterani plemić zlih vilenjaka Mordaine je pokrenuo neverovatno zlo koje se ne može zaustaviti pomoću postojećih magija. Otvorio je portal u nadi da će kroz njega doći veliki princ Demona kako bi mu pomogao da osvoji Etheria-u. Horde razularenih demona sjatile su se na zemaljsko carstvo, prouzrokujući i kraj i samog Mordaine. Ovaj strašni period u istoriji je poznat kao Sundering. Naša priča počinje nekih tri hiljade godina kasnije kada je devojka, Aravein inače čarobnjak zlih vilenjaka, počela da prekopava po spisima o Mordaine-u i njegovim delima. Pošto nije htela da napravi papazjaniju kakvu je on napravio, prizvala je slabije demone (preciznije, njih nekoliko desetina hiljada) i stavila ih pod komandu svojih legija Orca. Vaš zadatak u igri će biti da zaustavite Aravein-u i njenu armiju. Priznajem da priča nije baš originalna, ali se razvija na dinamičan način te će vam držati pažnju tokom cele igre.

U osnovi napredovanje se zasniva na proširenju gradova, levelovanju heroja i osvajanju novih teritorija. Kao što možete i iz naslova da zaključite akcenat je bačen na herojske jedinice. S obzirom da neiskusni vojska bez podrške heroja ne bi mogla dugo da opstane na bojnom polju, heroji će činiti vrlo važan element svakog borbenog plana. Prva prepreka na koju će igrači naići je prilična zahtevnost u smislu ovladavanja pravilima. Takođe i koncept po kome se neprijatelj napada po principu jedan-na-jedan se u početku može činiti problematičan, ali vremenom ćete pohvatati konce i biće vam lakše.

Dobro je to što se igra u početku postepeno razvija, pa ćete moći da na miru pohvatate sve bitne činjenice. Ako ste spremni na taj napor ubrzo ćete se naći usred epskog sukoba vilenjaka, ljudi

"NEKADA DAVNO PROTERANI PLEMIĆ ZLIH VILENJAKA MORDAINE JE POKRENUO NEVEROVATNO ZLO KOJE SE NE MOŽE ZAUSTAVITI POMOĆU POSTOJEĆIH MAGIJA."

Uspešno usmeravanje munje na neprijatelja.

Nije pošteno da se ovolika vojska nameri na nas trojicu.

Lepo uređeno okruženje čini dvorac idealnim mestom za život.

"ZNAM DA SE POTEZNE STRATEGIJE I NE DIČE BOG ZNA KAKO RASKOŠNOM GRAFIKOM, ALI MI SE ČINI DA SU OVDE LIKOVI I JEDINICE PREVIŠE SIĆUŠNI, A MAPE NEKAKO GOLE I BEZ DETALJA."

i orca, a počećete da uživate u igri već posle nekoliko časova igranja (već !?!). Neprijatelji su oprezni i spremni da sravne vaše kraljevstvo sa zemljom, pa zato ne bi trebalo gubiti mnogo vremena na istraživanja okoline i potragu za blagom (mada kao što znate, malo ekstra keša i neki iskustveni poen više, neće da škode). I dok igrači polako grade i uvećavaju svoje carstvo, neprijatelji se okupljaju i čekaju pogodan trenutak za napad. AI je jako efikasan. Svaki put kada sam za nijansu bio u prednosti, neprijatelj bi pronašao način da se veštim manevrom probije na moju teritoriju.

Warlords IV donosi RPG elemente poput veština, magija, usavršavanja likova i jedinica i sl.. Kao što i sami znate najviše iskustva se pokupi u borbi, pa što se više budete borili bićete sve bolji. Magija nema u velikom broju, ali će svaka imati upotrebnu vrednost. Bacanje magija zahteva određenu količinu mane, pa ukoliko je niste prethodno istrošili na druge stvari (oklop, unapređenje oružja, lečenje i sl.), moći ćete da pripremite lepa iznenađenja za neprijatelja.

Zahvaljujući intuitivnom interfejsu i jednostavnom borbenom sistemu relativno lako ćete se kretati kroz igru. Kada krenete u bitku na ekranu vam neće ostati ništa od nepotrebnih stvari, imaćete jasan pregled zdravlja svih jedinica i naravno knjigu sa magijama.

Koliko god mi je bilo prijatno igranje Warlords-a IV, toliko me je zastarela grafika razočarala. Znam da se potezne strategije i ne diče bog zna kako raskošnom grafikom, ali mi se čini da su ovde likovi i jedinice previše sićušni, a mape nekako gole i bez detalja. Ne plašite se, ovo nema nikakvog uticaja na igrivost, ali utiče na ukupan doživljaj. Povremeni sinematici (možda bolje reći slajd-šou) popravljaju situaciju, pa imamo priliku da se divimo impresivnim crtežima i skicama. Drago mi je da mogu da kažem da u igri nisam primetio ni jedan jedini bag (što mi prosto smeta...), jedino što bi broj frejmova povremeno znao naglo da padne (u rezoluciji 1024x768). Zanimljivo je da ostale rezolucije na kojima možete igrati nisu praktično ni od kakve koristi, jer su na 800x600 modeli i okruženje ružni do bola, dok su na višim rezolucijama likovi toliko sićušni da je igranje praktično nemoguće jer ih ne možete razlikovati.

Zvuk je uobičajen za ovakav tip igara, ali ćete naleteti na melodije koje su me podsetila ne Gospodara Prstenova; sinhronizacije su sasvim solidne i povremeno duhovite. Možda bi malo bogatiji spektar pozadinskih zvukova poboljšao utisak, no i ovako nije loše.

Ako želite da igrate protiv prijatelja imaćete dosta multiplayer opcija, za maksimalno 8 igrača. Takođe ćete imati mogućnost da igrate sa još nekoliko igrača preko samo jednog kompjutera u HOT-Seat modu.

Na kraju moram da ohrabrim sve ljubitelje poteznih strategija da probaju ovaj naslov. Nešto duži period uhodavanja i pojedini nedostatci ne bi trebalo da vas odvrate od igranja. Dobra dinamika razvoja priče i odličan AI će vam biti sasvim solidan izazov za predstojeće hladne večeri. A ljubitelji RTS-a neka se pripreme jer ovaj isti razvojni tim priprema Warlords Battlecry III.

Uroš Pavlović

Razvojni tim

Infinite Interactive je možda najmlađi razvojni tim u ovom biznisu (osnovan januara 2003.), ali ju je osnovao stari lisac - Steve Fawkner, glavni dizajner celog Warlords serijala. Trenutno u kompaniji radi desetak ljudi, a Heroes of Etheria im je prvi naslov.

Dodatni info

▶ Mnogi igrači su bili zbunjeni pojavom igre Warlords Battlecry, jer su pomislili da se radi o Warlords IV naslovu. Istina je ta da je Battlecry u stvari prva real-time strategija u Warlords univerzumu.

▶ U igri ukupno ima deset rasa: Vitezovi, Carska rasa, Patuljci, Ogri, Orci, Hodajući mrtvaci, Zli Vilenjaci, Demoni, Vilenjaci i Zmajevi.

OPIS RASE ZLIH VILENJAKA:

▶ Poreklo

Hiljadama godina svi vilenjaci su živeli u slozi i među njima nije postojala nikakva razlika; a onda je nastao građanski rat i ustanak princa Mordaine-a koji je idilično stanje zauvek promenio. Njegova vojska je poražena i prognana i od tada je poznata pod imenom Zli Vilenjaci. Na nesreću, prinčeve ambicije se porazom nisu ugasile i on se bacio na izučavanje magije koja je na svet donela četiri konjanika zla.

▶ Taktika

Zli vilenjaci nisu u stanju da dobiju bitku igrajući samo na brojnost ili magijske sposobnosti, već je za uspeh potrebno da upotrebe i odgovarajuću taktiku. Njihove osnovne jedinice su pauci (Spiders, jako su žilavi i izdržljivi). Glavna taktika koju oni primenjuju je samoubilačko uletanje u neprijateljske redove i trenutno razbacivanje jakog otrova tako da se niko ne može spasiti. Druga jedinica su ubice (Assasins), koji često samo jednim udarcem mogu ubiti neprijateljskog heroja, ali inače nisu strašno moćni. Uglavnom se koriste da odvrate neprijateljske heroje od odbrane teritorije. Pored njih tu su i Shadow Riders koji neutrališu specijalne sposobnosti protivnika i Harpy koje unose strah u neprijateljske redove.

▶ Slabosti

Jedinice Zlih vilenjaka pojedinačno nisu moćne i koriste se trikovima poput unošenja straha i upotrebe otrova ne bi li slomili otpor protivnika. Njih treba napadati jedinicama koje mogu da neutrališu ova dejstva.

▶ Saveznici

Kako bi što duže postojali potrebni su im jaki saveznici, pa su Demon i Hydra pravi izbor.

▶ Vođe

Vođe sa Summoning veštinom imaju mogućnost da pozovu Demone što je zlim vilenjacima sasvim dovoljno. Vođe sa veštinom nekromantije ne samo da mogu da pozivaju saveznike već i da pojačaju jedinice zlih vilenjaka.

Ocena

PLUS Izazovan AI, dobro dizajnirane mape, uravnotežena igrivost, zvuk, zabavan multiplayer.

MINUS Povremeno pada broj frejmova, grafika ispod proseka, jednostavne opsade zamaka.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Dugo

The GaMe®

83%

VRLO DOBRO

SINBAD - Legend of the Seven Seas

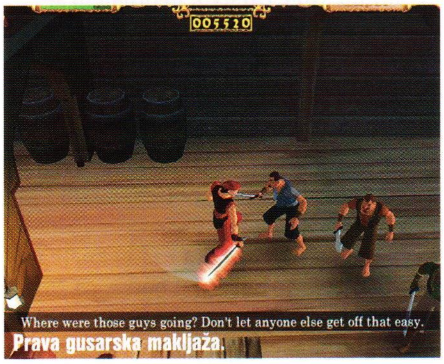
Idem, idem, idem, pa se onda bijem, bijem, bijem...

Dreamworks je druga najveća produkcijska kuća u svetu crtanih filmova. Poznati su po tome što se trude da nadmaše Diznija i bratiju koja ređa hitove. Njihovi puleni su Antz, The Prince of Egypt, The Road to El Dorado, Chicken Run, Shrek, Spirit: Stallion of Cimmaron i naravno, Sinbad - Legend of the Seven Seas. Za razliku od Diznija, koji su, kao, zaštitnici porodičnih vrednosti i "američkog načina života", Dreamworks su u svojim filmovima žestoko i očigledno ciljaju na tinejdž i odraslu publiku, u nadi da će i deca da se zabave. Prvo Antz sa kojim su uklizali Dizniju u tržište, a onda bajka o Mojsiju i na posletku priča o dva razbojnika (El Dorado), koja teško može da se svrsta u red "počni-za decu". Kako bilo, Dreamworks mora još da se potrudi ako hoće da izgube imidž loše imitacije Diznija, budući da im se uspešni crtaći (Šrek), baziraju na klinačkim folovima, polu-psovačkom modernom jeziku i gegovima. Sinbad je zaradio bednih (!) 21 milion dolara, što nije zapanjujuće ako se ima u vidu da je industrija crtanih filmova odavno uznapredovala ka ostvarenjima kao što su Monster Inc, Ice Age i Finding Nemo.

■ Game info

- **IZDAVAČ** Atari
- **RAZVOJNI TIM** Atari
- **ŽANR** Arkadna avantura
- **SAJT IGRE** www.us.atari.com
- **MINIMALNA KONFIGURACIJA** PIII 600MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
- **PREPORUČENA KONFIGURACIJA** PIII 800MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
- **BROJ CD-ova** 1

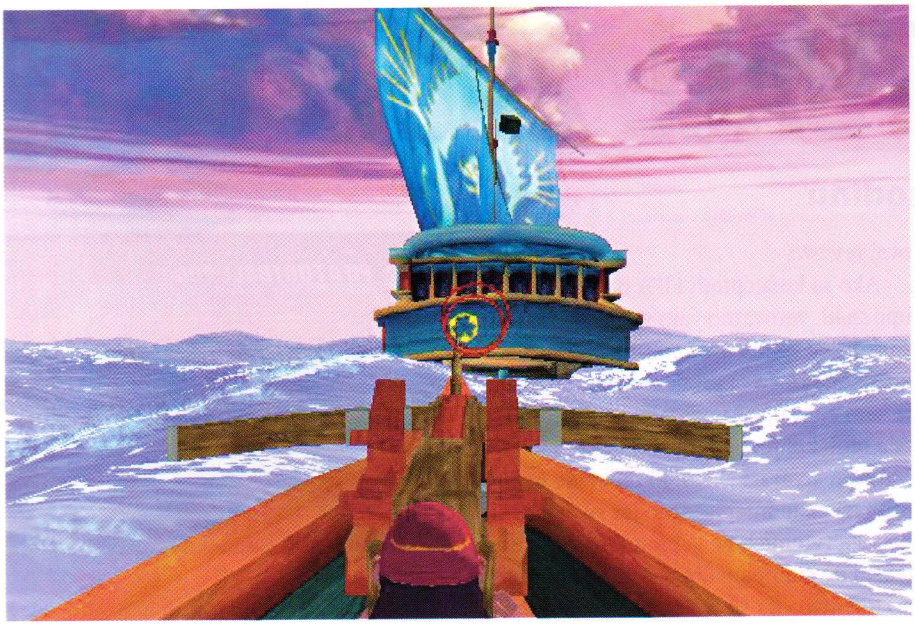
Priča je herojska, ali malo udarena u glavu. Sinbad u stilu pirata napada carski brod i sprema se da otme Knjigu Mira koja čuva Sirakuzu i dvanaest gradova. Naravno, on u tome uspeva, ali ljubomorna boginja Erinija kojoj se Sinbad zamerio prerušava se u njegov lik i otima knjigu iz grada i ostavlja na mestu zločina prepoznatljiv bodež veselog avanturiste. Naravno, gradske vlasti žele Sinbadovu glavu, ali on se kune da može da vrati knjigu ako mu daju 10 dana fore. Niko nije blesav da mu pruži tu šansu, osim Proteusa, Sinbadovog školskog druga i najvećeg rivala. Nevaljali Proteus pristaje da se žrtvuje za Sinbada i nudi se da njega ubiju ako se ovaj ne vrati sa knjigom. Sinbad se ukrcava na svoj brod i naravno, ne pada mu na pamet da traži knjigu već odlučuje da poseti Fidži. Ne lezi vraže! U potpalublju se nalazi lepa Marina koja malo plače, malo se mazi a malo podmićuje i uspeva da nagovori Sinbada da ipak pronađe knjigu. Gusarčić prolazi kroz niz avantura, od Groblja Brodova, preko Ribljeg Ostrva, Granitne Kapije i Tartarusa, da bi na koncu dospeo do Knjige. Boginja Erinija ostaje bez osvete, Knjiga je bezbedno vraćena, Sinbad je heroj, a naravno njegov (ne)prijatelj Proteus ostaje bez ženske, jer ona odlazi sa Sinbadom. Tsk tsk, tsk, poruka bajke glasi: "Nemojte da pomažete prijateljima, a ni neprijateljima i

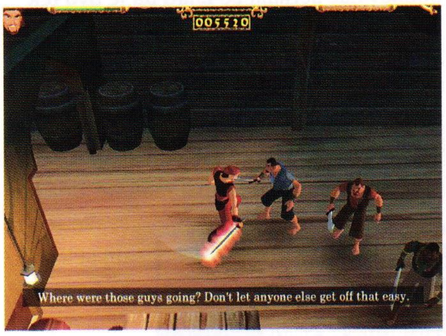


Prava gusarska makljaža.

Iznenadna poseta na brodu nas je sve razveselila.

Još samo da prođemo ovaj deo pa smo na siurnom





uvek im skinite ribu!". Veoma čudna poenta, budući da je crtani film, kao i igra, namenjena mlađoj populaciji.

Dakle, kroz pet nivoa, Sinbad ide, ide i ide i onda se bije, bije i bije. Kad sve potamani, u jednom delu, onda mu se otvara magični ključ za nastavak i tako dalje. Usput može da pokupi razne pomagalice, kao što su: superoklop, supersablja, mali i veliki lekić, ekstra-život, te zmajev zub koji mu donosi tri kosturka koji će da se bore i brane Sinbada. Možete naići i na jabuku razdora koja čini da se neprijatelji pobiju međusobno. Neprijatelji koji vas sprečavaju u vašim (ne)časnim namerama su mornari, stražari, kosturi, elementali, jetiji i impovi. Protivnike sabijate u zemlju kombinacijom Z (ubod), X (sečenje) i C (blok) tastera. Postoje i atraktivni kombo udarci kao i mega-udarac koji obara sve protivnike. Na nekim mestima, obično na kraju nivoa, Sinbad staje za harpun i gađa protivnike koji se pojavljuju, što veoma efektno izgleda. Tu su i bos čudovišta koja su stvarno dobro urađena i svaki mora da se utamani na poseban način. Prvi je Cetus, kome morate da zafrljačite eksplozivne buriće u glavu, drugi su sirene koje morate da tamanite harpunom, treći je kralj elementala koga morate da udarate s leđa, četvrti je veliki grifon (!?) koga zovu Rok, a peti je grozomorni Škorpion. Igru možete da pređete za manje od tri sata igranja. Možda zvuči kao dosadno, jednolično i prekratko, ali u suštini je samo ovo treće. Monotoniju razbija odlična kamera koja se filmovski kadrira i pomera tako da nikad ne ometa borbu i kretanje, a doprinosi atmosferi. Nivoi i podnivoi su veoma dobro dizajnirani i daju sjajan efekat. Na svakom koraku postoji i poneka "forica", odstupanje od uobičajenog toka igre, koji mnogo znači. Tako na primer u jednom trenutku, u stilu Indijane Džonsa, možete da obrušite stenčugu na kosture i poslažete ih kao kegle. Drugi put stajete za harpun slupanog broda i tamanite elementale koji nadolaze preko ravnice. Ima zaista odličnih delova igre.

Grafika i animacija su za ovakvu igru najbitnije, i one su odrađene zadovoljavajuće dobro. Nije baš da će vas oboriti s nogu, ali da je zabava garantovana, to jeste. Voda na primer i nije nešto posebno, ali zato je led mnogo dobro napravljen. U celoj igri Sinbad i njegov brod se kreću, okolina je dinamična, ništa ne stoji mirno, što je veoma pohvalno. Muzika je fenomenalna, ali to nije ni čudno obzirom da ju je komponovao Hans Cimer, poznati holivudski čarobnjak.

Jedina mana ove igre je što je previše kratka i previše laka. Namenjena je tinejdžerima ali im nije prilagođena. Na primer, da bi se odrasli zabavili uz Sinbada, bilo bi potrebno da ima više animacija, šarolikijih akcija a ne samo ubijanje glupavih neprijatelja. Sa druge strane, i mališani, a kamoli tinejdžeri su odveć brzi na prstima i vešti u svim tipovima arkadnih igara, da bi ovako laka igra bila izazov. Uz ovu igru mogu se zabaviti samo školarci od 6-12 godina, mada ne vidim zašto bi njima tamo neki Sinbad bio interesantan, budući da crtać uopšte nije namenjen njihovoj ciljnoj grupi. U svakom slučaju, budalaština koju ako dobijete na poklon, nemojte odbiti. Iako sama igra nije loša, ovaj CD naslov ne vredi para, osim ako ga ne kupujete sestrici ili nećaku za rođendan.

Ranko Trifković

Razvojni tim

Atari je kompanija koja se bavi razvojem i izdavanjem video igara za sve platforme, a do pre nekih godinu dana zvala se Infogrames. Mnogo je poznatiji kao izdavač, a kao razvojni tim nama je poznat po igrama Dungeons&Dragons Heroes, Sinbad, Sheep, Dog & Wolf, La Femme Nikita, Slam Tenis i drugi.

Dodatni info

- Pažljivo čitajte uputstva koja se ispisuju u dnu ekrana, da bi znali na koji način da utamanite bos čudovište.
- Kada pređete celu igru, otvara se Points mod u kome možete da igrate tablu po tablu i za svakog unesrećenog protivnika dobijate poene. Gubite poene svaki put kada vas neprijatelj dokači. Probajte i veći nivo težine, ali ne garantujem zabavu.
- Igra obilato reklamira Pentium 4 HT tehnologiju, mada ne vidim zašto osim što su izdavačima trebale pare... a mogli su valjda i na neku drugu foru da ih namaknu.

Ocena

PLUS Odlična muzika i grafika, nekoliko dobrih detalja, nije zamorna

MINUS Prekratko, fali još izazova, fali bar još koji arkadni deo

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® 74%

SOLIDNO

FIFA FOOTBALL 2004

EA ne propušta ni jednu godinu

Iako bi se na prvi pogled moglo pogrešno zaključiti da brojka iz naslova označava 2004. reinkarnaciju EA sports-ovog fudbala svaki iole bolji poznavalac serijala će znati da je ovo tek 72. verzija. Svake godine pisati o malo unapređenoj, ali u suštini istoj igri, dosadilo bi i Tolstoju kojem, zaključujući po obimu njegovih romana, zasigurno nije falilo mašte. No pošto smo mi jedinstvena zemlja po tome što se u fudbal razume ama baš svako (osim selektora reprezentacije), višemilionski broj naših čitalaca se putem pisama raspitivao za najnoviji nastavak i pre nego što se on pojavio. U želji da se zadovolji njihova znatiželja nastao je ovaj tekst, a sam proces pisanja nije bio preterano težak jer nova/stara FIFA donosi taman toliko unapređenja da se ispuni kvota od XXX broja reči.Ko treba da čita ovaj review:

Game info

IZDAVAČ EA

RAZVOJNI TIM EA Sports

ŽANR Simulacija fudbala

SAJT IGRE
http://www.fifa2004.ea.com/

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII 600MHz, 64 Mb of RAM (128 MB za Windows XP i Windows 2000) 32 MB video karta

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIV 1400MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 2

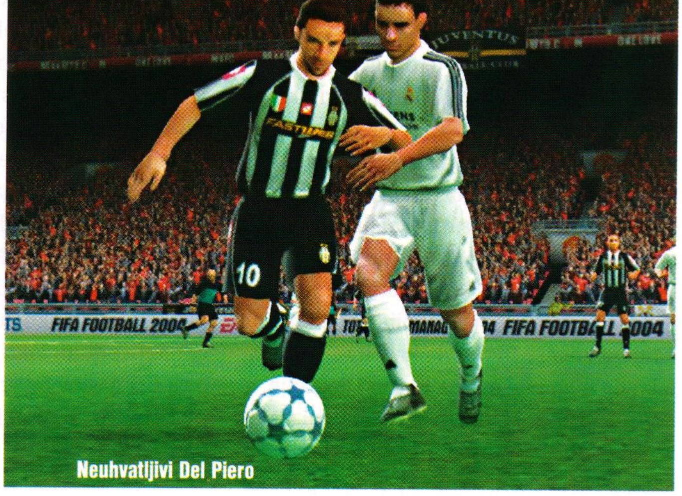
Ako sa konceptom FIFA naslova niste upoznati, verovatno vam se Gamer našao slučajno u ruci jer vam je sin/brat greškom poneo "Praktičnu ženu" u školu, te vam čitava priča nije ni važna. Što se tiče onih kojima je fudbal najvažnija PRIMARNA stvar na svetu, ni oni ovde neće pronaći ništa interesantno jer su za par nedelja (vreme koje je proteklo od pisanja teksta do štampanja broja) izgustirali igru do tog nivoa da su u stanju da Poloniom iz Varšave na World Class nivou tuku reprezentaciju Brazila sa 3:0 (otkud ti baš ovaj rezultat pao na pamet - prim. ur.). Svi ostali - zamnom !!!

Sa obzirom na učestalost osvežavanja radikalne novine nismo ni mogli očekivati. Ipak ono što je uvek novo jeste uvodni sinematik, interfejs i muzička podloga. Po meni ni prilično mračan filmčić sa početka i najružniji meni ikada napravljen u serijalu, nisu dostojni pomena, dok je izbor izvođača sound trekova dobar. Već viđenim opcijama u verziji 2003 priključeni su mogućnost treninga slobodnih udaraca i kornera, a tu je i dugo (od kad serijal postoji) čekani karijer mod. On ujedno i predstavlja najveću inovaciju. Umesto dosadašnjeg upravljanja timom koje se završavalo nakon odigrane sezone, FIFA 2004 omogućava da nekoliko sezona zaredom iz dana u dan pratite svoje pulene.

Iako prilično osakaćen u odnosu na "ozbiljne" menadžerske simulacije (pa mora neko i da kupi Total Club manager), karijer modu nudi najvažnije opcije kao što su kupovina i prodaja igrača, treniranje pojedinaca (performanse im rastu) i čitavog tima kao i uigravanje specijalnih kombinacija. Uvedeni su i poeni prestiža koje zarađujete ostvarivanjem dobrih rezultata, a služe da bi privukli atraktivne igrače iz drugih timova da vam se priključe kao i da sebi obezbedite mesto u nekom bolje plasiranom timu koji je ostao bez menadžera. Na početku svake sezone uprava kluba će navesti očekivanja u pogledu plasmana ili broja postignutih poena, a uspešnim ispunjavanjem zadataka zaradićete produženje ugovora. 23 ponuđene lige, omogućavaju da put ka vrhu započnete i sa nekim drugoligašem, odnosno trećeligašem i da ga par godina plasirate u elitu.

"ŠTO SE TIČE ONIH KOJIMA JE FUDBAL NAJVAŽNIJA PRIMARNA STVAR NA SVETU, NI ONI OVDE NEĆE PRONAĆI NIŠTA INTERESANTNO JER SU ZA PAR NEDELJA (VREME KOJE JE PROTEKLO OD PISANJA TEKSTA DO ŠTAMPANJA BROJA) IZGUSTIRALI IGRU..."

Normalno da je publika mirna kada Arsenal gubi od Mladog Radnika sa 4:1.



Neuhvatljivi Del Piero

Dodatni info

- U ovom najnovijem izdanju FIFA-e imate priliku da čujete čak tri stotine novih navijačkih pesama iz celog sveta. Takođe u ovu verziju je ubačeno još oko dvadesetak novih stadiona.
- Kamera prati dešavanja iz novih, nikada viđenih uglova, a komentatori sada daju smislenije komentare.
- FIFA Football 2004 bi u brojkama izgledala ovako: preko 500 zvaničnih licenci, 23 lige, 350 timova i oko 10,000 igrača. Autentična selekcija vam čak omogućava da igrate i severnoameričku fudbalsku ligu, koja po svom kvalitetu prelazi mnoge na Balkanu...
- Novi Career mod vam pruža šansu da se dokažete pa da svoj tim iz nižeg ranga dovedete do samog fudbalskog vrha.
- Kao i svako novo izdanje i ovo je prepuno sitnih poboljšanja koja ćete najlakše osetiti sami kada se prepustite igri. Na prvi pogled sve je isto kao u prošloj igri, ali ipak nije tako.
- FIFA je najprodavaniji serijal simulacije fudbala na svetu, a svake godine neki od vrhunskih svetskih fudbalera postanu "ambasadori" projekta. Ove godine to su Ronaldinho, Del Piero i Henry.
- Popularnost igara iz ovog serijala je do pre neku godinu bila daleko veća u Evropi nego u Americi, pa je EA odlučio da uvede i američku fudbalsku ligu u celu priču kako bi se pospešila prodaja igre.

Ovo mi baš ne izgleda najbolje...

" ŠTO SE SAMOG IGRANJA TIČE, ODBRANA SUPARNIČKOG TIMA JE POPRILIČNO OJAČANA, DOK ĆE VAM AI DOPUSTITI DA SE NA SREDINI TERENA RAZMAŠETE I UVEŽBAVATE KRATKE PASOVE."

Od novina na glavnom meniju primetićete i opciju za prijavljvanje na EA sports servis, koji omogućava igranje multiplayer mečeva preko Interneta i formiranje liga sastavljenih od igrača širom sveta. O svakom članu vodi se detaljna statistika o broju odigranih utakmica, uspehu i plasmanu, a ako interesovanje bude dobro možda sadašnje AD Hoc formirane ligu prerastu u prava međunarodna takmičenja sa novčanim nagradama. Ovu opciju imaju samo vlasnici PC i PS2 konzole, dok na drugim platformama ona nije implementirana.

Grafički endžin nije znatno unapređen. Ipak poboljšanja su primetna. Animacija pokreta igrača je fenomenalna, a fizionomija lica i mimika su bolji nego ikad. Ako se utakmica vodi po kišnom vremenu ili na blatnjavom terenu, dresovi će

se uprljati.

Što se samog igranja tiče, odbrana suparničkog tima je popriličnо ojačana, dok će vam AI dopustiti da se na sredini terena razmašete i uvežbavate kratke pasove. Ovo za posledicu ima da ćete golove lakše davati šutevima van kaznenog prostora, nego kada se nađete licem u lice sa golmanom. Da stvar bude još gora i čuvari mreže su neobično efikasni na blizinu, dok su im lopte upućene iz daljine slaba tačka. Izvođenje slobodnih udaraca je donekle promenjeno pa će podsećati na ono viđeno u simulacijama golfa. No to nikako ne treba smatrati minusom.

Programeri su ponosni i na "Of the ball" mogućnost upravljanja saigračima. Naime prilikom izvođenja slobodnih udaraca ili dodavanja, igrač će moći na par trenutaka da upravlja saigračem kome je lopta upućena i da ga postavi u najbolji položaj za prijem lopte. Ova mogućnost je najbolje izvedena prilikom izvođenja kornera (takođe je unapređeno) jer tačno možete tempirate igranje glavom saigrača iz šesnaesterca. Da ne bih preterano bili u prednosti suparnik će moći da vidi gde ciljate pa da blagovremeno pripremi odbranu.

Taktika tima se može menjati pritiskom na dugme i bez prekidanja utakmice, a uvedeno je i sprovođenje ofsajd zamki.

Publika je naučila još par novih pesama, a John Motson i Ally McCoist su tradicionalno dobri u ulozi komentatora.

Sa 23 svetske lige i ova FIFA predstavlja neku vrstu fudbalske baze podataka. Da stvar bude još lepša možete se naći u ulozi menadžera svakog od 350 unesenih timova, ili u koži svakog od 10000 fudbalera. Nije neobično da nas kao reprezentacije nema, ali boli činjenica da nije prisutan ni Partizan. No ova nepravda će valjda biti ispravljena u FIFI 2035 do kada ćemo se valjda kvalifikovati na svetsko prvenstvo. Do tada jedva čekam da vidim šta će verzija za 2005 godinu novoga doneti.

Razvojni tim

EA Sports predstavlja odeljenje najveće kompanije na igračkom tržištu, Electronic Arts i se bavi pravljenjem sportskih simulacija. EA Sports je najpoznatiji po sledećim naslovima (serijalima): FIFA, NBA, NHL, NASCAR, Madden NFL itd.

Ocena

PLUS Career mod, bolja animacija, još više klubova i igrača.

MINUS Komplikovan, lako postizanje golova sa daljine, loš meni, nema nas.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

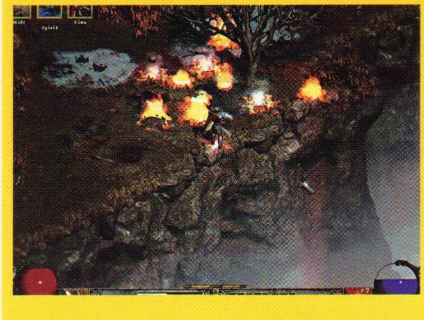
The GaMe®

87%

VRLO DOBRO

▶ DIABLO IGRAČI, OBRATITE PAŽNJU

PlanetDiablo javlja da je Blizzard izdao novo i specijalno obaveštenje za igrače da ne koriste takozvane "map hackove" jer će Blizzard sve te koji to čine banovati sa svoje mreže. U ovo nije toliko teško poverovati jer je Blizzard u protek-



lom periodu banovao stotine hiljada igrača, ali je lepo što su sad odlučili da barem pre toga prestupnike opomenu. Ako neko nije upoznat, map hackovi omogućuju igračima koji varaju da imaju potpuni pregled nad tim šta se na nekoj mapi dešava, kao i da koriste raznorazne "rupe na mapama" kako bi se trenutno prebacili sa jednog kraja na drugi, ili slično.

▶ PROJECT TIMELESS ZA HL

Oficijelna prezentacija moda Project Timeless donosi informacije o klijent i server verziji 1.0 (beta) ove modifikacije za Half-life. U pitanju je 3D shooter koji je napravljen specijalno za multiplayer a u kojem se dva tima bore jedni protiv drugog. Kako je navedeno, sve se zasniva na timskoj igri i aktivnosti svih igrača jedne ekipe kako bi se neki zadatak završio. Na početku igrači biraju svoju opremu a sve one imaju prednosti i mane koje kasnije dolaze do izražaja. Deluje li vam dovoljno zanimljivo?
http://project-timeless.serverforce.de/

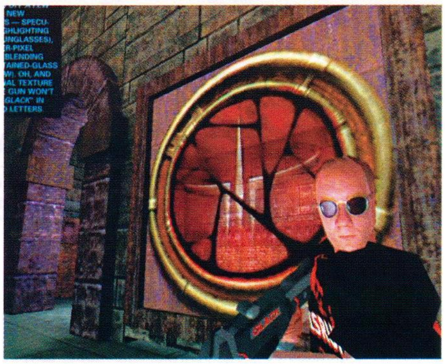
▶ PRIVATNI ČASOVI

Popularni klan Schroet Kommando odlučio je da ponudi zainteresovanima privatne časove multiplayer igranja. Tako ćete, ako igrate Counter Strike, za pola sata učenja sa HeatoNom,

Pottijem, Elementom ahlom ili fiskerom morati da izdvojite čak 25 evra. Ako sa druge strane hoćete da igrate WC3, tj. njega da učite, pola sata staje 15 evra. Posebna pogodnost jeste popust od 25% za sve koji su SK Insideri (imaju plaćeni pristup sajtu) preko 6 meseci. Savete odnosno lekcije dobijaćete putem interneta kroz glasovnu komunikaciju i na SK serverima za igranje. Pa ako hoćete da izdvojite kintu za ovako nešto, pravac na link koji vam prilažemo :
http://www.schroet.com/lessons.php

COMPETITIVE GAMER

Posle letnje pauze takmičarska scena je aktivnija nego ikad. Zasluge za ovakvu situaciju, sigurno ima domaći ESL koji je svojim lederima pristojno pripremio teren za jesenju sezonu, a iskusni organizatori turnira su to znali da iskoriste. Sezonsko letnje mrtvilo su obeležila dva događaja. Najstabilniji i najtrofejniji klan Guild su napustila tri člana (Vlada, mali Zen i Pilgrim) koji su potpisali za Sye (Syntax Error). Guild je popunio svoje redove



Duletom ex-Glorija i Andrejom ex-Tim V i nastavio sa dobrim rezultatima (drugo mesto u Banjaluci). Drugi, za planetu značajniji događaj je izlazak Steam-a i Counter-Strike 1.6. Steam - Valve-ov izum za distribuciju software-a je jako loše prihvaćen među igračima u inostranstvu, ali su sva CS takmičenja automatski prešla na 1.6 verziju. Ipak priča se da će Valve odustati od Steam-a, da li zbog kritike javnosti ili zbog krađe Source koda za HL2, Steam servere i CS 1.6. Kod nas je 1.6 prihvaćen u tragovima (par online igraonica kao što su Delfin, Net+, Deus...). Delfin se zaleteo i organizovao oproštajni CS 1.5 turnir, kako se ispostavilo par meseci prerano. Turnir je ubedljivo osvojila za tu priliku vaskrsla Glorija. Uvod u sezonu je bio CS 1.5 turnir 1 na 1 pod "kapom" ESL-a, a rezultati su bodovani za ESL leder. Završnicu turnira igralo je 12 igrača, a

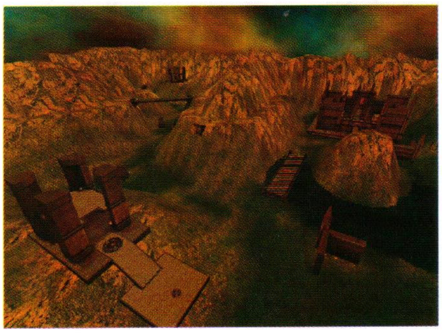
pobedio je Neverhood iz Guilda. Nagrada je bila put na more. Zanimljivo je da se posle mora Neverhood nije vratio u Guild već je krenuo za svojim bivšim saigračima i takođe završio u Sye. Drugo mesto je zauzeo Predator, a treće Mali Zen.

Sezonu je zvanično otvorio klan GcV (Game Core Vision) svojim Game Core Lan Event takmičenjem u igraonici Play Zone. Krenuli su muški sa dva takmičenja u dva vikenda. Prvo je išao turnir u Quake3 1 na 1 na koji se prijavilo trideset i dvoje ljudi, a pobedio je Tiger iz klana GcV. Drugi je bio Duke iz y2k a treći Sima is Fuse. Zanimljivo je da je deo meča između Tiger-a i Sime (atrocity iz klana Fuse), Bjeli direktno prenosio na radiju. Sledeći Game Core Event bio je naravno CS1.5 sa 32 ekipe. Pobedio je Forum (emotion) ispred Sye i GcV. Zadovoljan ishodom ova dva turnira Bjeli najavljuje mesečne GameCore Lan turnire. Posle 14 dana Forum je organizovao takođe CS1.5 turnir na koji se prijavilo cak 52 ekipe. Taman kada se ustalilo mišljenje da scenom vlada velika četvorka (GcV, Guild, Sye i Emotion) turnir je osvojio klan Brutalni iz Novog Sada. Na putu do prvog mesta Btl su pobedili GcV, Emotion i u finalu Sye. Istog dana igran je turnir u C&C Generals, 2 na 2 u igraonici Metronet. Prijavilo se 14 ekipa, a pobedio je Metronet I, drugi je VOG a treći GcV. Posle ovako burnog početka takmičarsku tenziju će još više povećati početak domaće Counter-Strike ESL-Pro serije. Zbog dobro poznatih uslova planirano je da serija počne verzijom 1.5, a da se u hodu pređe na 1.6. Srećom u međuvremenu je izašao no-Steam peč tako da će od starta ići verzija 1.6. Igraće 14 ili 16 ekipa koje se biraju po više kriterijuma (regionalni, uspeh u lederu, uspeh na turnirima pod ESL-om tipa GcV event). Igraće se simultano u više ESL arena, a sve mečeve će pratiti sudije i administratori ESL-a uz snimanje demoa svakog igrača. Pro serija znači i veću medijsku pažnju, tako da će događaje osim domaćih medija pratiti i cela Evropa preko Europe Gaming Network-a, TV emisije u kojoj će domaća scena imati stalan termin. Nadam se da će početak Pro serije podići i kvalitet ledera u kome je potrebno ispraviti neke slabosti. Naime par klanova je uhvaćeno

u nameštanju rezultata, tako da ubuduće osim što će se igrati 1.6, neće se prihvatati rezultati bez šotova. Sa jedne strane ovo će povećati regularnost takmičenja, ali biće potrebno dosta vremena da se naši razmaženi klanovi naviknu i počnu ozbiljnije da se pridržavaju pravila.

Na međunarodnoj sceni i dalje imamo simboličan učinak. Par kvejkera se iscimalo i otišlo u Češku na AMD Pro Gamers Challenge, ali bez značajnijeg uspeha. Osim toga klan Fuse je igrao Natural-Selection Online ESL Opening Kup, igru u velikoj ekspanziji, za sada jedinu koja je zanimljivija od CS-a. Takođe ovu igru u čak tri međunarodna takmičenja (Internacionalni i nemački ESL kao i ClanBase) igra Delfin pod imenom GcV. Takođe se očekuje da GcV počne da igra i internacionalni CS 1.6 ESL leder, čim reše problem sa wonidima odnosno sa original cd-ključevima. Na kvalifikacioni CPL turnir se nije niko ni prijavio, a na ClanBase Nations Kup reprezentacija SCG nije primljena (hm, kao da postoji). Otpali smo mi, Hrvati i Portugal jer nemamo dovoljno klanskih mečeva na ClanBase-u. Da li ima potrebe da kažem da klanovi koji su na turniru u Delfinu osvojili besplatno igranje ClanBase ledera nisu iskoristili svoje nagrade (čak nijedan meč). Poenta je u tome da su kojim slučajem odigrali svoje mečeve, reprezentacija bi bila prihvaćena. Uz učešće bi išli i putovanja, sponzori, devojke ...

Kosta Ginić



▶ FRAG.OPS MOD ZA UT2K3

Donosimo informaciju o pojavi Frag.Ops moda, koji nosi oznaku prvog alfa izdanja, što će reći da ima još mnogo da se radi na njemu ali da je i sada u nekom funkcionalnom obliku. U svakom slučaju, verzija je 1.1, zahteva UT2003 patchovan na 2225 verziju, dva bonus pack-a za neke mape, a predstavlja taktički mod u kojem se sukobljavaju plaćenici i specijalne snage, kroz osam unikatnih okruženja, dva tipa igranja, 12 oružja i mnogo dodataka. Dalje informacije i download možete pronaći na adresi koju navodimo.

http://www.frag-ops.com/

▶ UT2003 TROOPERS

UT2003 Troopers mod dostigao je svoju 2.0 verziju i dobio prikladno "dodatno" ime - Dawn of Destiny. Nova verzija je kao i prošla bazirana na StarWarsu a u novoj verziji donosi mnogo toga novog, kako kažu programeri, nakon nekoliko meseci brutalnog teškog rada.

http://www.ut2003troopers.com/

▶ BF42 FORGOTTEN HOPE FIX

Forgotten Hope stranica kači novi patch za istoimeni mod koji u svojoj 0.5e verziji ne donosi ništa drugo do kompatibilnost sa najnovijim 1.5 patchem za Battlefield 1942. No, da ne bi to bilo samo to, uz isti update stižu i informacije šta očekivati i kada u novoj 0.6 verziji moda.

http://forgottenhope.bf1942files.com/main.html

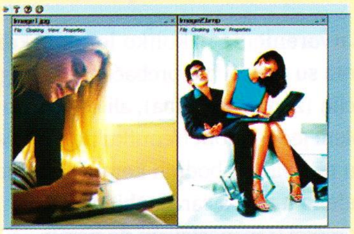
▶ UT2K3 DEATHBALL

Nova 1.9 verzija Deathball modifikacije za UT2k3 pojavila se na netu. Nova verzije eliminiše neke od bugova, dodaje replay-ove i voice pack u ovaj mod. U pitanju je naravno mod koji je na fazon američkog fudbala i ragbija, a programeri kažu - "ne očekujte da ovde bude pucanja, samo zato što je mod za ut2k3".

http://www.deathball.net/

■ Cloak 7.0

Sakrijte svoje poruke tako da ih pročita samo onaj kome su namenjene. Baš kao što to mogu i neki mnogo opasni tipovi u svetu,



ovaj program vam omogućava da u slike, odnosno imidž fajlove enkriptujete neku svoju poruku. Program koristi 256-bitne algoritme, jedinstvene sertifikate i naprednu kompresiju, pa se skrivena poruka praktično ne može otkriti. Slike sa skrivenim tekstom su potpuno iste kao i originalne slike.

http://www.insightconcepts.com/products/cloak

SHAREWARE >> **6.6MB**

▶ NOVA ZERO HOUR MAPA

C&C Generals stranica poseduje još jednu novu mapu za Generale, u dve verzije, odnosno jednu za samu originalnu igru, a drugu za dodatne

misije Zero Hour. U pitanju je Forgotten Forest mapa prilično zgodna za igru dva igrača. Mapa je izdata povodom Noći Veštica kojom Westwood čestita isti svima koji je praznuju.

http://www.eagames.com/official/cc/generals/us/maps.jsp

▶ NOVA WARCRAFT III MAPA

Kako bi se proslavila Noć Veštica, Blizzard je izdao novu mapu za Warcraft 3 : The Frozen Throne, pod nazivom Jack-o-Lantern koju možete pronaći na linku koji prilažemo. Glavno pitanje koje se postavlja na ovoj mapi je "Trick or treat?".

http://www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml

▶ MODIFIKACIJE ZA HOMEWORLD2

Vivendi Universal Games najavio je početkom novembra da se na internetu mogu naći modifikacioni alati za HomeWorld 2, nastavak popularnog RTS-a iz 1999. godine. I amateri i profesionalci naći će ponešto za sebe, što će im omogućiti da prave svoje brodove, nivoe, kampanje i multiplayer modove. Ovo su identični alati koje je i Relic koristio kada je pravio igru, tako da imate sve ono što je i njima bilo omogućeno.

http://www.relic.com/rdn

▶ RIFTWAR ZA UT2003

Riftwars: Campaigns je mod koji od nezavisnih UT2003 mapa koje služe kao vežba za MP okršaje pravi potpuno različitu priču, deli mape na tri različita sveta, i formira nešto što se može nazvati masivnom ratnom kampanjom. Vi

morate braniti svoje svetove, a ujedno zauzimati i druge. Ona koji uspe da prvi kontroliše sva tri sveta, biva i globalni pobednik kampanje.

http://inkless.com/riftwar/download.html

CPL COPENHAGEN

Hepening koji počinje u Kopenhagenu 13. Novembra, u četvrtak, zove se CPL Europe Fall 2003, i biće jedan od većih turnira ovog perioda. Od juče svi zainteresovani klanovi i pojedinci mogu da se prijave za Counter Strike i Frozen Throne. Pobednici Counter Strike turnira dobijaju 5000 evra, plus 5000 za troškove puta na US CPL pošto pobedom osvajaju autoberth. Drugoplasirani uzimaju 4.500 a treće mesto 3.500. Cifre idu sve do 8. mesta koje dobija 750 evra, a ukupan fond za ovaj turnir je 20.000 evra. Što se WC3 turnira tiče, prvi dobija 3.500 evra, drugi 2.500 a treći 1.500 evra. 8. mesto uzima 250 evra a ukupan fond je 10.000 evra.

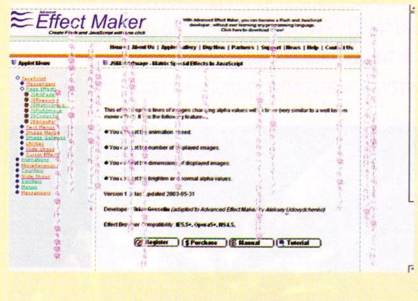
Računari su Alienware sa P4 procesorima na 3Ghz, sa 512MB rama i GeForce FX 5900 ultra grafičkim karticama. Tu je i CDROM DVD kombo, Audigy2 zvučna kartica, i D875PBZ matična ploča sa intel 875p čipsetom. Nažalost, kako je dinamika izlaženja Gamera u potpunom sukobu sa ovim turnirom, rezultate sa istog objavićemo u narednom izdanju vašeg omiljenog igračkog časopisa.

CAL/CPL DOZVOLIO ŠTIT

CPL i CAL tj. jedna te ista firma :) odlučili su da dozvole korišćenje štita u Counter Strike 1.6 na svojim narednim turnirima. Opšte je poznato da je štit kao takav dosta bagovit i da se može koristiti na raznorazne nedozvoljene načine. No, kako izveštaj CPLa navodi, u novoj verziji Steama i CSa taj problem je ispravljen, tako da će štit nadalje moći da se koristi. U početku do kraja trenutnog plejofa CALa, obe ekipe moraju da se dogovore oko upotrebe štita, dok će nakon toga on biti slobodan za kupovinu bez dogovora. U CPL mečevima biće potpuno legalan i moći će da se pazari. Kako će na to gledati takmičari tj. klanovi, videćemo uskoro.

Advanced Effect Maker Ed. 1.0

Bez mnogo muke kreirajte Flash i JavaScript efekte poput slajdšou, mesendžera, skrolera, malih igara, navigacionih menija za Web i sl.



Za manje od 4 minuta možete napraviti kompletan efekat koji možete poslati i mejlom. Sve u svemu program ima oko 40 efekata od kojih je 17 besplatno, a na 23 se nalaze (neizbežne) reklame.

http://www.effectmaker.com/

FREEWARE >> **4.64MB**

■ VESTI

Želite da smršate?

A da li pritom želite da vas zaliju gipsom i da ostanete nepokretni trideset minuta? Ova nova moda skidanja telesne težine je zahvatila celu Južnu Ameriku, naročito Brazil i Čile. Gips se meša sa nekim algama i travama, kao i nekim tajanstvenim sastojcima, ali izgleda poput svakog drugog gipsa koji ste možda i nosili. Tokom tih pola sata gips se ugreje i pomaže skidanju naslaga celulita, a već posle samo jednog tretmana smanjuje telesnu težinu. Što je još zanimljivije može se primeniti i na licu. Cenim da će se za najmanje dva, tri meseca ova metoda pojaviti i u našim salonima lepote.

■ VESTI

Zagrebite Gospodara Prstenova

Kako bi se uključila u ludilo povodom premijere poslednjeg filma iz trilogije Gospodar Prstenova The Return of the King, engleska Nacionalna Lutrija je izbacila seriju grebalica posvećenu ovom serijalu. Znate valjda šta su grebalice - ogrebete nekoliko polja i ako imate tri ista simbola dobili ste neku nagradu. Svaka LotR grebalica se prodaje za po 2 funte (blizu 3) i na svakoj se nalaze dve igre koje vam daju šansu (bar tako kažu u lutriji) da zaradite 30,000 funti (oko 43,500). Organizatori lutrije se nadaju da će zbog popularnosti filmske trilogije prodati sve lozove i drago im je da su mogli da se na ovaj način približe širokoj publici. Da li se kod nas mogu očekivati grebalice, recimo "Crni Gruja"?

■ VESTI

Zatvorenici u luksuznoj Mečki

Zatvorenici iz nekoliko londonskih zatvora su morali biti prebačeni na drugu lokaciju (zatvorenog tipa), ali se pojavio problem jer u datom trenutku na raspolaganju nije bilo slobodnih kombija. Rešenje je nađeno u rent-a car službi, pa su zatvorenici transportovani do novih odredišta na kožnim sedištima najnovijih Mercedesa. Po rečima nadležnih u zatvoru ova marka automobila je korištena zbog izuzetne sigurnosti, a sigurno da niko od potencijalnih "saradnika" zatvorenika koji bi eventualno poželeli da ih oslobode ne bi ni pomislio da će ih zatvorska služba voziti u njima. Pa posle se robijaši još i bune kako im uslovi na robiji nisu dobri....

■ VESTI

Šest Nemica se prodalo na eBay-u

Šest jedrih Nemica u ranim tridesetim se prodalo za blizu 25,000 evra na Internet aukciji. Osnovni marketinški slogan im je bio da će unaprediti svaku žurku na koju budu pozvane i udahnuti joj novi život - sa sobom će poneti po gajbu piva i veselo raspoloženje. Devojke (ili žene) su plavuše i zovu se Nikol, Loki, Andrea, Štefi (nije Graf) Kerstin i Kristina. Led je probijen, a sada je u toku aukcija za četiri dvadesetogodišnjakinje. Glavni marketinški slogan im je - "Mi nemamo celulit" aludirajući na deset godina starije koleginice koje su se uspešno udomile.

■ VESTI

Molim bez priloga

Desilo se u Kaliforniji u jednom restoranu sa morskom hranom... Četiri prijateljice su izašle na večeru i jedna od njih je usred zalogaja zagrizla nešto gumeno u čorbi. Na njeno (neprijatno) iznenađenje iz usta je izvadila kondom i sledećih petnaest minuta provela izvodeći rigoleto u toaletu restorana. Od tog događaja ima redovne seanse kod psihijatra i uzima gomilu lekova za smirenje. Sve četiri prijateljice su tužile restoran i iako je dokazano da kondom ne potiče iz restorana (verovatno dobavljač hrane) i da je bio neupotrebljen sud je presudio da restoran mora da plati odštetu. Očigledno je neko iz restorana poželeo da se našali na malo grublji način. Mislim da je kuvar dobio nogu...

■ VESTI

Matrix Revolution pun grešaka

Malo zagriženiji ljubitelji filma koji se bave pronalaženjem nelogičnosti u filmskim ostvarenjima su već objavili listu grešaka za najnoviji Matrix film. Neke od njih su pojavljivanje misteriozne narukvice, kofer ko-

ga malo ima pa malo nema, masline koju se pojavljuje niotkuda i sl. Najveći štos je u tome što se Matrix Revolution već nalazi na 31. mestu filmova koji imaju najviše grešaka, a tek je počeo da se prikazuje.

U filmu Matrix Reloaded do sada je pronađeno preko 80 grešaka, a recimo u novom Tarantinovom ostvarenju Kill Bill Vol. 1 23 greške. Najviše primećenih grešaka ima film Titanik, 173, što s obzirom na dužinu filma i nije tako strašno.

■ VESTI

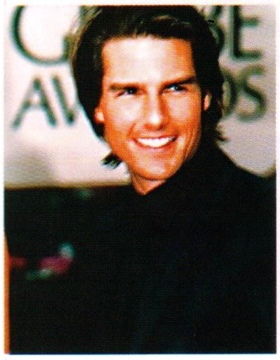
I mobilnim telefonima prete virusi

Naravno da ih neće napasti grip, već donekle prerađeni kompjuterski virusi. Radi se o tome da se sve više mobilnih telefona koristi za pristup Internetu i za pregledanje ili preuzimanje sadržaja iz najveće svetske biblioteke. Samim tim i opasnost od zaraze nekim od virusa se drastično povećava. Trenutno ne postoji nikakva zaštita koja bi sprečila razmnožavanje ovih "zlih" programa, a opasnosti su svesni kako proizvođači telefona, tako i korisnici. Predviđa se da će sledeća godina biti kritična po ovom pitanju te da se masovniji napadi virusima očekuju tek pred kraj godine. Nekoliko velikih operatera već duže vreme radi na kreiranju antivirusnog softvera koji bi se standardizovao i primenio u svim mrežama, a u prvo vreme nalazio bi se na serverima provajdera i operatera, jer je memorija telefona još uvek mala da bi mogla da primi dodatni softver.

■ VESTI

Tom Kruz ima sreće

Šta sve glumci moraju da prođu na snimanju filmova znaju samo oni, međutim kada je u pitanju veliko ime Holivuda, poput Toma Kruza onda mnoge stvari izađu u javnost. Elem, Tom je zamalo stradao na snimanju svog poslednjeg filma "The Last Samurai" snimajući scenu duela mačevima. Naime, Tom se nalazio na mehaničkom konju koji je trebalo da ga, u trenutku kada njegov protivnik zamahne mačem, naglo spusti i tako mu omogući da izbegne sečivo velikog mača. Međutim, sprava se u odsudnom trenutku zaglavila i Tom je ostao na konju u liniji sečiva. Hiroyuki Sanada (filmski neprijatelj koji je i trebao da ga skrati za glavu) je na veliku sreću bio dovoljno priseban i jak, pa je uspeo da zaustavi sečivo na samo dva centimetra od vrata poznatog glumca. U protivnom Tom bi ostao bez glave, jer se scena zbog autentičnosti radila sa pravim mačevima, a znamo da Tom ne voli kaskadere. Zaista ima sreće.



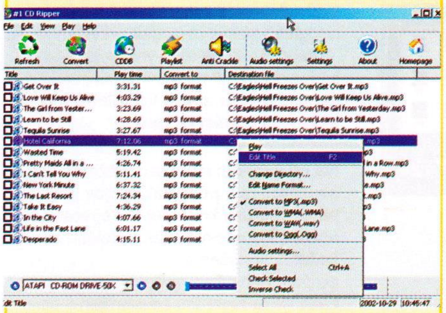
■ VESTI

Kad piloti piju

Ima li pilota u avionu? Na letu Brtitish Airways-a iz Osla, sredinom novembra ih nije bilo, odnosno nije im dozvoljeno da polete jer nisu prošli alko-test pre poletanja. Naime i putnici su primetili da se kapetan i kopilot velikog Airbus-a čudno ponašaju, pa su uspeli da nagovore osoblje aerodroma u Oslu da još jednom čekiraju kokpit. Kada se službenik aerodroma našao u kokpitu već po mirisu mu je bilo jasno da piloti ne znaju gde se nalaze koliko su pijani. Što je najgore i perserka (šef kabinskog osoblja) je bila cirke i čak je ljubazno pojasnila da su se nekoliko sati pre leta ludo zabavljali u nekom klubu. Iako putnici ne vole kašnjenja i propuštene letove, mislim da im je ovom prilikom laknulo što su ostali na zemlji. Piloti i perserka su takođe ostali na zemlji... iza rešetaka.

#1 CD Ripper 1.72.36

Možda već imate nešto slično, ali vredi probati i Ripper. Sa ovim programom direktno sa "kompakt CD-a" možete "iščupati" muzički zapis i konvertovati ga u razne formate: WAV, MP3, WMA ili OGG Vorbis bez generisanja bilo kakvih temporary fajlova. Najvažnije karak-



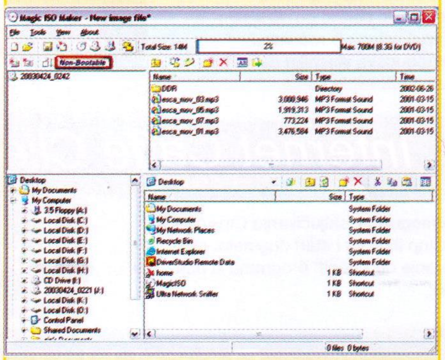
teristike ovog programa su ugrađeni CD plejer, mogućnost skidanja informacija o albumu preko CDDB-a, podrška za WinAmp play listu, podrška za više CD romova, rad sa ID3 tagovima i još dosta toga. Ova verzija sređuje neke manje bagove.

http://www.maskbit.com/

SHAREWARE >> 9.66MB

MagicISO 3.9.77

MagicISO radi sve - edituje CD/DVD image fajlove, reže CD-ove, služi kao sredstvo za backup-ovanje na CD/DVD, itd. Direktno može da kreira, izvlači i snimi .ISO



fajlove.Takođe može da konvertuje skoro sve CD/DVD formate na ISO/BIN/CUE, .NRG (Nero) i .CCD; .IMG; .SUB (CloneCD). Sa ovim programom možete da baratate sa DVD fajlovima veličine do 10GB. Ali to nije sve, ostatak proverite na oficijelnoj stranici ovog programa.

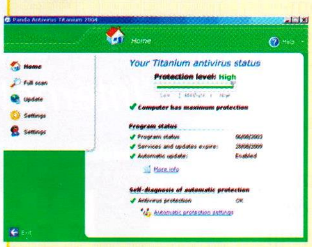
http://www.magiciso.com/

SHAREWARE >> 1.28MB

Net rubrika vam donosi najsvežije informacije, sa svih strana, a ukoliko smatrate da vam to nije dovoljno uvek možete posetiti **www.gamer.co.yu** i tu pogledati šta je novo. Od ovog broja sajt se redovno ažurira.

Panda Titanium Antivirus 2004 3.0

Antivirusnih programa nikad dosta. Najnovija Panda eliminiše sve poznate (možda i nepoznate) viruse, crve, Trojance, dajlere, hakerske alate i sve ostalo što može da



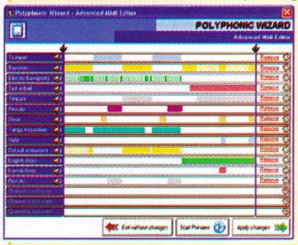
napravi štetu na kompjuteru. Vrlo je jednostavan za upotrebu i koristi novu tehnologiju koja obezbeđuje pro-aktivnu zaštitu (šta god to značilo). Kada ga kupite dobićete non-stop podršku i redovno ćete ga moći osvežavati sa novim definicijama. Fajl je malo veći i ograničen je na 30 probnih dana bez mogućnosti dnevne dopune definicija, ali ako se "snađete" za registraciju vredi ga isprobati.

http://www.pandasoftware.com/

SHAREWARE >> 23.1MB

Polyphonic Wizard 2.0

Znam da ste frikovi u pogledu ubacivanja novih melodija u mobilni telefon pa verujem da je ovo pravi program za vas. Pomoću njega možete ubacivati MIDI fajlove i slike u vaše mobilne telefone koji mogu da reprodukuju polifone melodije (znam da vas ima mnogo). Podržani su uglavnom svi modeli koje možemo naći



kod nas na tržištu, Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Samsung, [Sharp], Sony i Siemens, a podržano je i novo Nokia-ijino čudo N-Gage.

http://www.polyphonicwizard.com/

http://download.com.com/redir?pid=10242224&merid=80817&mfgid=80817&edid=3&siteId=4&oId=3000-2169-10242224&ontId=2169&ltype=dl_dlnow&lop=link&destUrl=%2F3001-2169-10242224.html

SHAREWARE >> 213K

Lime Wire3.6.14

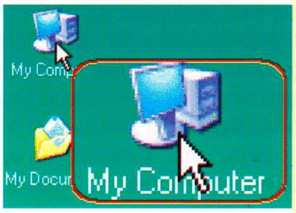
Objavite svoje fotografije na web-u! Najobičnijim prevlačenjem foldera sa fotografijama kreirajte svoj web album, a njegov dizajn možete u potpunosti sami kontrolisati. Ukoliko znate malo o programiranju možete mu dodati i neke napredne trikove. Može da radi kao samostalna aplikacija, ili unutar web servera ili kao JavaBean. Podržava razne filtere za fotografije. Ova verzija sređuje neke bagove.

http://www.limewire.com/

FREEWARE>> 4.74MB

ABF Magnifaying Tools 1.0

Korisno pomagalo u uslovima kada ne možete dobro da vidite određene stvari na ekranu vašeg monitora. Program sadrži više alata za jasniji pregled koji se međusobno



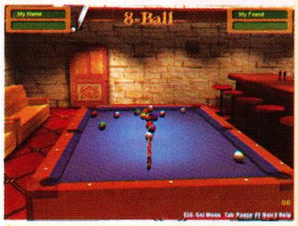
dopunjuju. Dakle imate - Cursor Eye koji se kreće tik uz kursor miša i zumira prostor oko sebe; Lens omogućava zumiranje delova ekrana u različitim stepenima; Magnifier povećava prostor oko postojećeg kursora i omogućava lakše biranje opcija.

www.abf-soft.com

SHAREWARE >> 2.02MB

3D Live Pool 2.32

U eri svakojakih piksel i verteks šejdera dobro dođe da se malo opustite uz nešto skromniju, ali nikako lošu grafiku. U kompletnom 3D maniru Live Pool vam omogućava da probate nekoliko varijanti bilijara: 3-Ball, 8-Ball, 9-Ball, 15-Ball, Straight, Rotation,



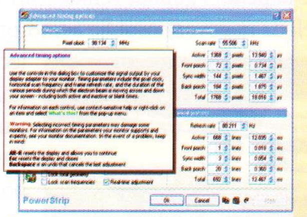
Blackjack, a ubačena je i bonus igre. Sve izgleda prilično realno, pa ne treba da čudi da je igru za dva dana skinulo blizu 200,000 ljudi.

http://www.etiumsoft.com/livepool.htm

SHAREWARE >> 1.48MB

Power Strip 3.47

Odličan program za detaljno konfigurisanje parametara grafičkog hardvera. Omogućava vam da se igrate sa oko 500 vrednosti u vezi sa svim mogućim parametrima. Da - preko njega



možete i overklokovati grafičku kartu. U svojoj datoteci ima podatke za ogroman broj monitora i grafičkih karti, a jedina negativna osobina je ta što je shareware verzija ograničena na 30 dana.

http://www.entechtaiwan.net/ps.htm

SHAREWARE >> 723K

THe GaMe®

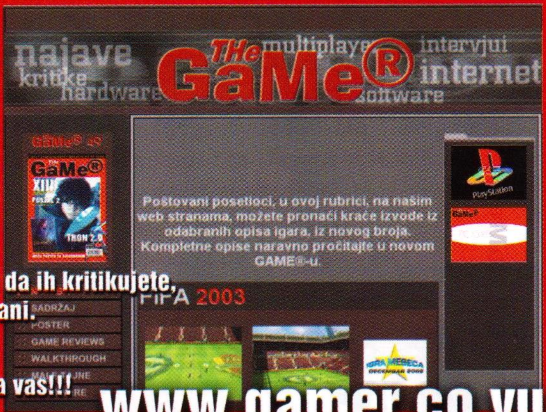
Gamer forum za sve čitaoce našeg i vašeg časopisa, ali i za sve druge koji to žele.

Pozivamo vas da Gamer forum napravimo mestom na kome će se okupljati svi oni koji vole da igraju igre, pa očekujemo od svih vas, vernih čitalaca, da se malo aktivirate i počnete da ga posećujete.

Zašto?

Zato

što ćete na njemu moći da pronađete mnogo toga; moći ćete da pitate sve što vas interesuje u vezi časopisa i da s tim u vezi date svoje sugestije i predloge kako da on bude još bolji, da pročitate odgovore na pisma čitalaca koja nisu stigla da odu u časopis, da razmenite iskustva sa drugim čitaocima i igračima, pitate sve što vas interesuje u vezi omiljenih igara i još dosta toga.



Na forumu ćete moći i da razgovarate sa članovima redakcije Gamera, da ih pohvalite i da ih kritikujete, a najaktivniji učesnici na forumu koji budu imali najveći broj postova će biti i nagrađivani.

Zato, ako mislite da imate šta da kažete i ako želite aktivno da učestvujete u diskusijama koje vas zanimaju, priključite nam se... Gamer forum čeka na vas!!!

www.gamer.co.yu

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

- Broj 35 + MEGA Poster
- Jednom mesečno na kioscima blizu vas.
- Sledeći broj na kioscima od 20.12.2003.

U ovom broju:

- JAK II Renegade
- Fifa 2004
- NBA Live 2004
- Rešenje: Sillent Hill 2
- i još mnogo,mnogo toga...

100% konzole

Potražite ga na kioscima

GAME MASTER KUTAK PREDSTAVLJA :

FADING SUNS RPG 3. deo

urednik: Ranko Trifković

Dva najplodnija FRP žanra su takozvana "fantasy" sfera u kojoj se radnja priče dešava u svetu magije, mačeva, zmajeva, kraljeva, paladina, i "spejs" sfera u kojoj se kroz galaktičko prostranstvo ljudska rasa nadmeće za prevlast sa vanzemaljskim silama. Ukrštanje žanrova izrodilo je niz interesantnih avantura, svetova i okruženja kao što su "Shadowrun", gde se preplićú fantastika i cyberpunk, zatim "Legend of Five Rings", kao kombinacija okruženje srednjevekovnog Japana i fantastičnog sveta. Ipak, meni je od svih hibridnih sistema, najdraži "Fading Suns", koji opisuje svet budućnosti koji podseća na srednji vek i tamno doba varvarstva. Plemstvo, crkva, trgovci i njihove brojne frakcije natežu se za vlast u Carstvu, dok čovečanstvo hoda po ivici provalije. Između demona koji polako "cure" u naš svemir, stranih bolesti, vanzemaljskih rasa koje su potučene i slomljene, ali čekaju trenutak osvete, spoljašnjih pretnji od Varvara i Kalifata, te misterioznih Simbiota i Vau-carstva, ljudi vladaju galaksijom, a sunca se polako gase.

U proteklim delovima, detaljno sam objasnio ovo zanimljivo i pomalo gotsko okruženje, a dao sam i pregled plemićkih kuća i crkvenih sekti. Sada je red na poslednji stub u tronošcu vlasti. Liga ili gilda je udruženje trgovaca, nastalo iz prvobitnih korporacija koje su finansirale čovekovo uzdizanje do zvezda. Iz nasleđa Republike, prosperiteta tehnologije i utopijske jednakosti, Liga vuče svoje korene. Ako su plemići - "oni koji vladaju", a crkva - "oni koji se mole", onda su gildaši - "oni koji znaju". U inkvizitorskom svetu gde se mase potlačenih drže u mraku primitivizma, Liga štiti svoje članove i klijente isto tako ljubomorno kao što plemstvo štiti kmetove. Ligaši trguju, prevoze, iznajmljuju radnu snagu, popravljaju tehniku i čuvaju zaboravljena znanja. Na planeti Ligueheim radionice vredno rade, čekajući trenutak da se zbaci jaram saveza sveštenika i plemića i da se konačno vaspostavi Nova Republika. Ne treba posebno isticati da je "republikanizam" jedna od najvećih jeresi, sa stanovišta Crkve a glavni razlog zbog kog Liga još uvek postoji je kontrola tehnologije. Crkva ne sme da dozvoli da kompjuterske arhive propadnu, baš kao što plemići ne mogu da priušte da njihovo oružje zastari i da se pokvari. Svaka civilizovana planeta poseduje bar jednu Agoru - grad koji je posvećen trgovini, poslovanju i koji čini štab Lige na toj planeti. Zbog svog republikanskog nasleđa i tradicije prenošenja znanja, funkcije unutar gilde se biraju na demokratski način - izborom. Titule ligaša su Asistent, Predsednik Odbora, Majstor, Profesor, Dekan i slično.

Charioteers

Udruženje trgovaca, prevoznika. Oni poseduju kodove za zvezdane kapije koje spajaju planete u poznatom svemiru. Međutim, oni su mnogo više od običnih taksista. Poseduju tehnologiju svemirskih letova i najbolje pilote u univerzumu. Kada pomislite na Ligu, verovatno vam su vam u glavi šarene pilotske odore koje više podsećaju na cirkuske nego na astronautske. Ali, to su vam "Kočijaši", putujući spektakl. Kada trgovački brod sleti na planetu, iz njega pokuljaju svetska čuda sa drugih svetova. Roba se obično u bezličnim kontejnerima ostavlja u skladištima Agore, ali kod pilota je moguće videti bradate ptice sa Xiterxila IV i dobiti specijalni Eliksiroid-Super-Lek koji garantovano deluje. Od svih gildaša, Kočijaši su najomiljeniji u narodu.

Engineers

Stub i oslonac Lige je posedovanje tajni Republike, znanja o tehnologiji. Dok sa jedne strane, svi ljudi znaju šta je struja, telefon i kako radi pištolj, visoka tehnologija je veoma retka u Fading Suns okruženju. Ljudi se plaše nepoznatih tehničkih čuda, jer kako nas Crkva uči, tehnologija je deo gordosti i taštine čovekove, koju su i doveli do propasti Republike i mračnog doba. Oni koji se ponovo spuštaju u tamni ponor tajni, smatraju se ludacima - kao Inžinjeri. Ovi misteriozni tehničari i naučnici često eksperimentišu sa svojim telom te u njega guraju žice, cevi i razne uređaje koji brekću i poskakuju. Kiber-tehnologija ih pretvara u mašine. Obični ljudi ih se plaše, sveštenici preziru, ali svi znaju da je njihovo znanje neophodno da bi čovečanstvo imalo svemirske letove, komunikaciju, mašine-koje-misle i automatone.

Scravers

Ova frakcija je registrovana kao "agencija za izgubljeno-nađeno". Zaista, ako ne možete da pronađete nešto ili nekoga, te informaciju koja vam nedostaje, obratite se Strvinarima. Oni se bave

svim podzemnim, "sivim" i "crnim" operacijama. Njihova specijalka je organizovanje svih nedozvoljenih (ali "zabavnih") aktivnosti, kao što su kockanje, prostitucija, gladijatorske borbe. Oni naravno, poriču svaku umešanost u kriminal, ali budući da poseduju tajne o svakome, često i znaju za prljav veš inkvizitora i biskupa, nikako da ih neko ukloni sa lica zemlje.

Naravno, čitavi eskadroni bandita, lopova, secikesa, prevaranta i ostalih mutljivaca rade upravo za ovu gildu.

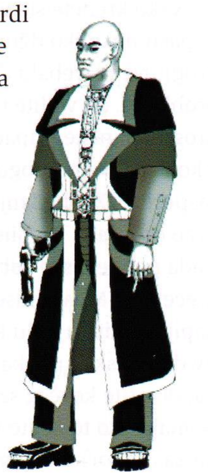
The Muster

U nestabilnim i burnim vremenima, svima treba oružana sila. Najbolji plaćenici, vojnici, oficiri, asasini, snajperisti, nindže i slično, mogu se iznajmiti kod ove gilde. Na vojne brodove "Zbora" računaju čak i moćni Brothers Battle. Svi unajmljuju Zbor, bilo da treba izvršiti komando-upad, slomiti pobunu, uterati dugove. Pored ovih aktivnosti, Zbor je nasledio ingerencije radničkih sindikata iz stare Republike. Zbor zato okuplja zanatlije svih vrsta. Bilo da vam treba kuvar, dreser životinja, trbušna plesačica ili batler - možete ih unajmiti od Zbora...tj. MORATE, inače dolaze inspektori gilde da vam pregledaju bubrege. Niko ne sme da radi za platu, a da nije član Zbora. Vremenom, klijenti Zbora postaju polu-robovi, tako da se Zbor bavi i dužničkim ropstvom, upravljanjem zatvora, a često i otvorenom trgovinom ljudima. U Fading Suns svetu, decu plaše da će ih "odneti Zbor".

Reeves

Sivokošuljaši, kako ih još zovu, zbog prostih sivkastih tunika, bave se zakonima. Jednostavno, neko mora da vodi svu tu papirologiju i administraciju. Oni su advokati, pregovarači i trgovci koji ugovaraju velike poslove. Prirodno, oni su i bankari i bave se pozajmicama. Reeves su najbogatija organizacija u svemiru, i velike sume novca uz basnoslovne kamate, daju čak i Crkvi i plemićima. Svi duguju Sivokošuljašima, a usluge koje oni zahtevaju, malo ko se usuđuje da odbije. Oni predstavljaju nezvanično vođstvo Lige.

Liga je svima trn u oku. Plemstvo želi da se dokopa tehnologije, kako bi još više učvrstili svoju vlast. Nervira ih prednost koju Liga ima u broju i kvalitetu svemirskih brodova, hover-tenkova, raketa i sl. Neki plemići, čak šuruju sa Ligom, manje ili više otvoreno kao kuća Al-Malik, na primer. Crkva želi da ukine Ligu, jer njihovo znanje i njihova težnja za slobodom i nekom tamo "demokratijom", smrdi na jeres. Avaj, da nije Lige, skladišta znanja bi presahla, sveti spisi bi bili izgubljeni, imperija čovečanstva bi se raspala na izolovane planete. Ligaši su svesni ove situacije, te koriste priliku, šire se i čekaju pravi trenutak da preuzmu svu vlast.



please
Legalize games
Sony PlayStation2 games
PC games
Italian Job 2 PC & PS2
Commandos 3: Destination Berlin
Championship Manager 4
Hitman 2
Deus Ex
Tomb Raider Angel of Darkness
PS2 Colin McRae Rally 4
Colin McRae 3
IGI 2: Covert Operations
Operations Flashpoint
TOCA Race Driver
Total Club Football:
AC Milan PS2, FC Bayern PS2, Man Utd PS2
Hutchinson Encyclopedia
Teaching You French, German, Spanish, Italian
Schwazkopf Hair Styler
Oz Clarke's Wine Guide
Garden Encyclopedia 2
Republic: the Revolution
IL2 Sturmovik: Forgotten Battles
Racing Simulation 3
Sum of all Fears
Tom Clancy's Reven Shield
Tom Clancy's Splinter Cell
Chessmaster 9000
USKORO...
PC & PS2 XIII
Far Cry
StarWars Jedi Academy
(Lucas Arts)
Battlezone II
Jedi Knight II: Jedi Outcast
Indiana Jones and Emperors Tomb
Quake III Arena
Return to Castle Wolfenstein
X-Man Wolverines Revenge
EIDOS
Codemasters GENIUS AT PLAY
FOCUS
Ubi Soft
ACTIVISION
VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING
KONAMI
TAKE2 interactive
Legalizujte igre u vašoj igraonici
sertifikati za kupljene igre, posebne povoljnosti za veće igraonice,
ekskluzivni distributer za srbiju i crnu goru
i dalje najbolji izbor
Veleprodaja:
Extreme d.o.o.
Živka Davidovića 13, Beograd, 011/3809-143, 3809-144
distribucija@extreme.co.yu
www.extreme.co.yu
http://cc.extreme.co.yu
EXTREME COMPUTER CORNER
photo & design: www.the-worst.co.yu

Temple of Elemental Evil Walkthrough

2. deo

urednik: Dejan Grbavčić

U OVOM BROJU ZAVRŠAVAMO VODIČ KROZ OVAJ ZANIMLJVI RPG.

Moathouse

Kako krenete stazom iz zasede će vas napasti nekoliko džinovskih žaba (Giant Frog). Ne bi trebalo da vam zadaju velike probleme, ali vodite računa da mogu da progutaju neke pripadnike vaše družine. Ako žaba ikoga proguta moraćete da je rasporite. Oslobađanje morate uraditi vrlo brzo dok žaba još nije počela da vari. Kada pobijete sve žabe nastavite da se krećete ka Moathouse-u. Idite do glavne kapije i uđite u kulu kako bi se borili protiv džinovskog pauka. Kada pobedite pauka, otvorite kovčeg sa blagom i odmorite se malo ako to želite (kula je posve sigurna za odmor), a onda napustite kulu i uđite u dvorište gde ćete naleteti na malu grupu razbojničkih stražara koji će vas napasti. Pošto ih pomlatite uđite u Moathouse.

Alternativni pokušaj - Umesto da uđete na glavnu kapiju možete zaobići zidine sa severne strane i potražiti tajna vrata. Ako uđete kroz ova vrata moći ćete razbojnicima unutra da postavite zasedu.

Unutrašnjost Moathouse-a

U sobi u kojoj se po ulasku u Moathouse prvo nađete videćete tri strašna pacova (Dire Rats) koja vas neće konstatovati. U sobi koja se nalazi ka severu razbojnici su vam pripremili zasedu (ako ste prošli kroz ona tajna vrata, moći ćete vi njima da pripremite zasedu). Ubijte ih sve i uzmite svo blago koje pronađete. Tu takođe postoje i tajne stepenice koje vas vode dole, do tačke odmah iza Lubash-a u tamnicama Moathouse-a.

Vratite se u prvu sobu i pretražite ostatak ovog sprata. Nećete videti mnogo toga; samo džinovskog pitona u sobi na jugoistočnoj strani i džinovskog guštera u sobi na zapadnoj strani. Ako želite da dobijete koji poen iskustva ubijte ih, a ako ne izbegnite ih. Kada ste s njima završili krenite stepenicama na dole ka tamnici Moathouse-a.

Tamnica Moathouse-a

U sobi iz koje krećete nalazi se nekoliko Green Slimes-a koji se verovatno neće pojaviti dok ne započnete borbu. Na severnoj strani sobe se nalaze dvoje vrata. Ona okrenuta ka zapadu ne vode nigde, a ona na istočnoj strani vode do kovčega koji sadrže nekoliko "Eye of Flame" cloakova. Ne zaboravite da svakom svom liku date po jedan kako bi kasnije imali manje problema.

Vratite se u prvu sobu i krenite na jug, pa na zapad kako bi se sreli sa hordama hodajućih mrtvaca. Vratite ih nazad u grobove na istoku i jugu i naletećete na Ogra pod imenom Lubash.

Ako bilo koji od vaših likova ne nosi na sebi Eye of Flame Lubash će vas napasti čim vas vidi. Ako svi likovi nose Eye of Flame onda upotrebite veštine Bluff ili Diplomacy kako bi ga ubedili da vas pusti da prođete. U slučaju da se ipak pobijete s njim, imajte na umu da Lubash ima vrednost hit poena (oko 50), pa jednim udarcem može da pobije dosta vaših likova. Kada ga porazite, pretražite sobu na zapadu i pronaći ćete tri zatočenika. Razgovarajte sa Nybble-om i oslobodite ga, a on će vam dati prsten koji će vas označiti kao prijatelja Gnome-ova.

Nastavite pravo niz hol (ako ste u unutrašnjosti Moathouse krenuli tajnim stepenicama izaći ćete upravo ovde), a kada naiđete na raskrsnicu puteva krenite desnim puteljkom. Južni puteljak vodi direktno ka gomili Bugbears-a koji će vas napasti bez obzira šta imali na sebi.

Idući severnim puteljkom naići ćete na čopor demoralizovanih Gnoll-ova. Biće voljni da napuste tamnice ako im platite 100 zlatnika, a za još 100 će i označiti ovo mesto na mapi (uz pomoć veštine Diplomacy moći ćete da se cenkate sa njima i spustite cenu za 50 zlatnika). Možete da ih preplašite (veština Intimidate) pa će otići praznih ruku, ali vam u tom slučaju neće označiti lokaciju na mapi. A možete se i boriti sa njima...

Pošto završite sa Gnoll-ovima nastavite putem dok ne dođete do raskrsnice na kojoj se put račva na tri strane. Severozapadni put vas vodi do Ghoul-ova; sa njima morate pažljivo jer mogu da vas paralizuju. Jugozapadni krak vas vodi do bazena sa džinovskim jastogom koja će vas napasti čim se približite. Jugoistočni pravac vas vodi do sobe sa dva izlaza - južni vodi do stepenica koje vode van Moathouse-a, a istočne do jednog od Lareth-ovih stražara koji će vas primetiti. Ako nosite Eye of Flame možete pokušati da ga obmanete veštinom Bluff, a ako ne onda probajte veštinu Intimidate. Ukoliko ga odradite veštinom Bluff taj koji je sa njim pričao odlazi u sobu iza i razgovaraće sa Lareth-om. Najverovatnije je da će Lareth započeti borbu sa vama, a uz njega će biti još i desetak stražara. Kada porazite stražare vratite se u sobu i pobrinite se za Lareth-a.

Kada se zakačite sa Lareth-om dovedite mu zdravlje do statusa Near Death, on će prestati da se bori i predaće se. U zamenu za svoj život ponudiće da vam pokaže bezbedan prolaz (bez stražara) do Temple of Elemental Evil. Ako prihvatite on će se pridružiti vašoj družini. Ako ne prihvatite njegov predlog moraćete da ga ubijete. Pošto ga ubijete (ako se na to odlučite) pretražite fioke u ormaru kako bi pronašli njegov dnevnik. On će vam pomalo razjasniti šta se dešava i dati detalje o lokaciji Nulb, pa ga obavezno pogledajte.

Kada sve to završite napustite Moathouse i vratite se u Hommlet.

Povratak u Hommlet

Ovde uglavnom treba da rasprodate višak stvari koji ste pokupili u Moathouse-

u, pozavršavate zadatke koje još niste i pripremite se za odlazak u selo Nulb.

Nulb

Nulb je manje-više samo usputna tačka na vašem putu ka Temple of Elemental Evil, ali to ne znači da ne bi trebalo da svratite i vidite šta se sve tamo krije. Ako još uvek niste uspeli da locirate Temple of Elemental Evil, ovde možete porazgovarati sa Mother Screng the Herbmonger i ona će vam pokazati tačnu lokaciju.

Waterside Hostel

Kad god budete ulazili u Waterside Hostel jedna od mladih devojaka po imenu Dala će pokušati da odžepari nekog od vaših likova. Ukoliko vaš lik primeti da ga ova džepari započeće dijalog u kojem će je on optužiti za krađu, a vlasnik hostela će stati u njenu odbranu pa ćete krvoproliće jedino izbeći pomoću veština Diplomacy, Intimidate ili ako počnete da molite za svoj bezvredni život.

Napomena: Dala će pokušati da vas pokrade svaki put kada uđete u hostel, pa kroz ove neprilike morate prolaziti pri svakom dolasku... tek da znate.

Monina kristalna kugla

Kada po prvi put budete razgovarali sa Monom ona će vas optužiti da ste lopov. Pomoću Diplomacy veštine joj objasnite da niste, a ona će vam se požaliti da joj je neko ukrao Crystal of Sah. Čak će vam i reći da zna ime lopova - neki Mickey. Njega možete naći noću kako šeta ulicama i kada ga sretnete on će ponuditi da vam proda Crystal of Sah za 500 zlatnika (probajte sa Intimidate veštinom i možda ga dobijete za dž.). Vratite kristalnu kuglu Moni i završili ste misiju.

Napomena: Ukoliko se u vašoj družini nalazi Serena, Mona neće hteti da priča sa vama pa ovu misiju nećete moći da završite. Zato oslobodite Serenu tek pošto završite ovu misiju.

Put cigana

Ako popričate sa Serenom reći će vam da joj je Mona pomogla oko nekih dugova, ali je sada drži kao robinju. Porazgovarajte sa Monom o Sereni i moći ćete da otkupite njenu slobodu za 500 zlatnika. Isplatite novac i ponovo razgovarajte sa Serenom kako bi završili misiju.

Život gusara

Kada muški lik iz vaše družine bude razgovarao sa Bertram-om pitaće ga da li bi želeo da se pridruži njegovoj družini. Bertram će mu odgovoriti da ne može zbog Tolub-a, lika koji ga poseduje. Tolub-a ćete pronaći u gradskoj krčmi i biće spreman da započne tuču sa svakim ko mu se približi. Prihvatite tuču sa njim i razbijte ga, a onda upitajte da pusti Bertrama. Vratite se do njega i saopštite mu lepe vesti. Dopuna: Gusara Tolub-a ste pronašli u Boatmen-ovoj krčmi, a lik koji je pričao će se boriti protiv njega i to goloruk. Ako ga pobedi dobija 100 zlatnika, ili može da oslobodi Bertrama (ako mu ne treba lova).

Bolni zub Preston-a Wetz-a

Weston Pretz je stariji čovek koji će na vas vikati iz sveg glasa ako probate da razgovarate sa njim. Morate upotrebiti veštinu Diplomacy kako bi vam otkrio prave razloge svoje nervoze - naime boli ga zub, a nema love da plati zubara. Priznaće vam da mu ciganka Mona duguje nešto para, ali ne može da mu vrati dug jer ju je neko opljačkao. Kada joj budete vratili zlatnu kuglu (vidi misiju Monina zlatna kugla) moći će da vrati dug i kada to budete sopštili Preston-u završićete misiju.

Kupovina kuće

U razgovoru sa kovačem Otis-om saznaćete da Preston Wetz hoće da proda svoju kuću. Međutim da bi to hteo da uradi morate mu pomoći da sredi zubobolju (opisano u prethodnoj misiji). Nakon toga možete kupiti kuću za 800 zlatnika, ili uz pomoć Diplomacy veštine oboriti cenu na 500 zlatnih novčića. U kući se možete potpuno raskomotiti, a u onih nekoliko sanduka koje pronađete unutar nje možete pobacati one predmete koje ste usput pokupili, a koji vam ne trebaju.

Pecanje ribe Gar

Kada budete pričali sa Grud Squinteyes-om on će vas upitati da li bi bili voljni da ubijete džinovsku ribu Gar koja se nalazi u Imerydis Run. Kada po prvi put odete tamo napašće vas Sea Hag, pet gušterolikih ljudi, džinovska žaba i još veća kraljevska žaba. Kada ih sve ubijete (kraljevska žaba uz sebe ima longsword +2) krenite ka severu kako bi pronašli džinovsku ribu Gar. Ubijte je i njeno telo odnesite nazad do Grud-a kako bi završili misiju.

Ubistvo

U Boatman-ovoj krčmi ćete pričati sa Skole-tom i reći ćete mu da tražite malo uzbuđenja, pa će vas on možda unajmiti za jedan poslić. On će vam priznati da nije vlasnik krčme, ali da bi jako želeo da bude, pa vam predlaže da ubijete vlasnika Lodriss, kako bi on mogao da je preuzme. Nudi vam dragulj za koga kaže da vredi 500 zlatnika, a možete ga nagovoriti da u celu priču ubaci i Shield +2. Sada možete popričati sa Lordriss i, ili pokušati da je ubijete (dakle borićete se sa svima osim sa Skole-tom i Goon-om) ili da odrukate Skole-ta za šta će vam Lodriss dati 600 zlatnika. Hm, 600...

Peral misli da je Wat vara

Ako ste sa Pearl pokušali da flertujete (pomoću muškog lika) reći će vam da je trenutno u vezi, ali upotrebite veštinu Sense Motive i izleteće joj da misli da je njen dečko Wat vara sa Alira-om. Popričajte sa Alira-om i ona će priznati da se muva sa Wat-om. Prenesite ovo Pearl-i i završili ste misiju (takođe možete slagati i odbraniti Wat-a).

Napomena: ako odžeparite Alira-u uzećete mapu sa ucrtanom lokacijom Temple of Elemental Evil.

Temple of Elemental Evil

Evo stigosmo i u sam Temple of Elemental Evil. Glavni ulaz je blokiran ali sa zapadne strane postoji mali sporedni ulaz koji će vas odvesti pravo na prvi sprat hrama. Staza ka jugozapadu ne vodi nikuda, a severoistočna staza vodi ka razrušenoj tvrđavi. Ispred ove tvrđave stoji usamljeni stražar. Ako vas je ovamo poslao Rentsch onda možete porazgovarati sa stražarom i on će vas odvesti do Romaga, vođe Earth Temple-a. Unutar tvrđave je u toku velika bitka sa mnogo učesnika uključujući i čarobnjake i nekoliko sveštenika. U jednoj od spavaćih soba

koje vode ka tunelu za bekstvo se nalaze skrivene merdevine. Na telu vođe razbojnika se nalazi ključ pomoću koga ćete otvoriti kovčeg. Kada to uradite krenite ka ulazu u Temple i naravno uđite unutra.

Glavni nivo

Na ovom spratu nema borbi (mada mogu da vas napadnu dok se odmarate). Na nivou se nalaze četiri kovčega sa odorama koje će vas predstaviti kao člana četiri reda: Vazduha, Zemlje, Vatre i Vode. Kada svi članovi vaše družine budu imali jednu od onih odora, sledbenici tih redova će vas ignorisati. Međutim, zombiji će vas napadati bez obzira šta budete imali na sebi. Takođe smo provalili da ukoliko se neki neprijatelj nađe u blizini vašeg okršaja sa drugim protivnicima, odmah će stati na njihovu stranu. Ipak bilo bi dobro da svako iz vaše družine ima na sebi po jednu odoru.

Tajne stepenice u centru mape vode do spiralnih stepenica. Videćete skrivena vrata koja vode do prvog nivoa tamnice i ako budete išli stepenicama naniže upašćete u veliki hol Air Temple-a. Lično bi vam savetovao da ne idete ovim putem jer vam povratka nazad nema. Stepenice na istočnom i zapadnom kraju mape će vas dovesti na prvi nivo tamnice. Svejedno je kojim od njih krenete.

Tamnica - prvi nivo

Ovim nivoom dominira red Earth pa bi bilo dobro da nosite njihove odore sve vreme dok ste na njemu. Ako želite da se spustite u drugi nivo postoji nekoliko načina za to. Postoje glavne stepenice (koje vode dole) koje se nalaze između dvoje stepenica na glavnom nivou, ali su na kraju blokirane magičnim vratima, pa to i nije baš najbolji put. Na sreću postoje i sporedne stepenice na zapadnoj ivici mape koje nisu blokirane pa se možete poslužiti njima.

Spasavanje trgovca

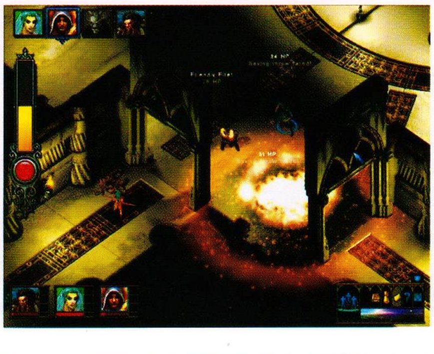
Blizu stepenica koje vode na glavni nivo (na zapadnoj strani) nalazi se prostorija u kojoj je pritvoreno nekoliko trgovaca. U toj prostoriji je takođe zatočen i gusar Morgan, NPC lik koji će se pridružiti vašoj družini ukoliko to budete hteli (a bolje je da ga ne želite jer ne vredi ništa... najobičnija propalica).

Stražar i zatvorenici

Dok budete pretraživali zapadne delove mape naletećete na čuvara zatvora (pripada redu Earth) i ako ste obukli njihovu odoru možete s njim i porazgovarati, a možete ga i napasti. Ako ga eventualno ubijete u borbi zatvorenike možete osloboditi (nije obavezno). Razgovarajte sa dva ženska zatočenika i oni će vam tražiti 1000 zlatnika, a kad im to date ništa se bitno neće desiti. Pitajte dva orca, zatočenika da vam se pridruže i oni će to rado učiniti.

Oprema za Wonnilon-a

Nešto severnije od lokacije na kojoj ste malopre pronašli stražara nalazi se nekoliko zatvora sa hodajućim mrtvacima. Međutim u jednoj ćeliji se nalazi gnom po imenu Wonnilon koji će vas zamoliti da mu povratite opremu, bodež, kožni oklop i njegov ruksak pre nego što nestane na drugoj strani mape. Wonnilon-ovu opremu ćete pronaći u ćeliji severno u odnosu na ćeliju gde se on nalazi. Dođite do mesta koje je Wonnilon označio na mapi i predajte mu njegovu opremu.



O samostrelima i skrolovima

Kada Wonnilon-u budete vratili opremu primetiće da fali samostrel i Control Plant skrol. Poželeće da ih vi pronađete, ali nema pojma gde bi mogle da budu. Njih je uzeo džin po imenu Scorpp koji se nalazi u tamnici na trećem nivou. Da bi povratili ove stvari najverovatnije ćete morati da ga ubijete. Pošto to uradite, vratite Wonnilon-u ono što je njegovo i završili ste misiju.

Tamnica - drugi nivo

Na ovom nivou ćete pronaći hramove Vazduha, Vatre i Vode. Takođe očekuje vas i nekoliko Magical Held vrata koja će vam zadati dosta problema. Jedini način da ih otvorite je da upotrebite Knock magiju.

Kristalno ogledalo

Postoji soba u kojoj ćete po ulasku čuti tajanstveni glas koji će vam poručiti da ukoliko sve svoje predmete ostavite unutra oni će biti pojačani svetom moći. Ukoliko imate veštinu Sense Motive provalićete da nije baš sve tako simpatično. Nemojte ništa od stvari ostavljati unutra, nego izađite i krenite na zapad. U hodniku na koji naiđete potražite skrivena vrata, a iza njih se nalazi par vukodlaka koji će vas napasti. Ubijte ih (neće vam naneti štetu samo ako imate oružje od srebra) i opljačkajte sobu.

Minijaturni trol

Na severnom delu mape se skriva minijaturni trol koji će vas napasti. Ne znam da li je važan ili ne... Ako ne želite da ga ubijete moraćete da ga napadnete sa napadima fire ili acid, a da bi ga ubili neko iz vaše družine mora da uradi Coup De Grace napad na njega.

Tamnica - treći nivo

Scropp-ova kupola zadovoljstva

Istočno od stepenica koje vode pored Air Temple High Priest pronaći ćete Hill Giant-a po imenu Scropp u "kupoli zadovoljstva" gde se nalazi sa svojim kompanjonom Worg-om. Kako god budete s njim razgovarali doći će do tuče (možete uz pomoć veštine Diplomacy izbeći tuču na trenutak, ali ako posle toga opet sa njim

razgovarate izbiće tuča). Kada krene frka s njim i kada mu skinete nekih 100-125 hit poena predaće vam se (njega ćete mnogo lakše srediti nego Hill Giant-a, jer vas iz nekog razloga gađa samo strelama i nije previše zainteresovan da izbegava Attack of Opportunities). Onda ga ispitajte da vidite šta zna o Temple-u (a ne zna baš mnogo), ili ga pitajte da li hoće da se pridruži vašoj družini. Pristaće.

Napomena: Scropp ima Wonnilonov samostrel i skrol Control Plants.

Tunel za bekstvo

Kada krenete putem na jug i skrenete u prvi hol ka istoku doći ćete u naizgled slepu ulicu. Ako malo pretražite teren otkrićete skrivene merdevine, koje će vas odvesti u drugi hodnik sa dve sobe na strani.

U severnoj sobi naletećete na usamljenu ženu po imenu Smigmal koja će vas napasti. Kada je isprebijate sve do Near Death počeće da vas preklinje za život. Na vama je da odlučite da li ćete je poštedeti ili ubiti. Na njenom telu ćete pronaći ključ kojim možete otvoriti kovčeg u sobi,

Napomena: Ako joj poštedite život, pa izađete iz sobe i ponovo uđete ona će vas ponovo napasti. Problem je u tome što će ona sad biti potpuno nevidljiva i ni sa jednom magijom je ne možete učiniti vidljivom. Dakle ili je ubijte, ili posle izbegavajte njenu sobu.

U južnoj sobi se nalazi čarobnjak po imenu Falrinth koji će vas napasti sa svojim ortakom. Ubijte ih obojicu pomoću Coup de Grace i sa Falrinth-ovog tela uzmite ključ i otvorite njegov kovčeg u sporednoj sobi i plen unesite u ovu sobu. Pre nego što izađete odavde da znate da postoje tajna vrata na kraju sobe u kojoj ste se sukobili sa Flarinth-om, a iza njih se nalazi gomila blaga uključujući i vrlo važan Orb of Golden Death.

Napomena: Orb of Golden Death vam je neophodan da bi završili igru, odnosno da bi stigli do konačnog odredišta. Zato ga nemojte izgubiti.Nastavite do sledeće sobe i videćete merdevine na severnoj strani i vrata na zapadnoj. Merdevine vas vode do porušene kule koja se nalazi severno od Temple-a, a vrata vode napolje na Ruined Farmhouse. Ovde nema ničeg vrednog pažnje.

Princ Thromell

Na zapadnom delu mape se nalazi mala soba sa podijumom. Ako pretražite malo naći ćete skrivena vrata na severnoj strani, prođite kroz njih i pronaći ćete Sleeping Man-a (tako ga zovu u igri). Razgovarajte sa njim i on će vam otkriti da je on u stvari Princ Thromell, heroj bitke kod Emidy Meadows-a. Ponudite se da ga otpratite iz Temple-a i on će se pridružiti vašoj družini. On je jako moćan prvenstveno zbog svog mača Fragaracha-a. Mač čini 2d6 ekstra štetu, nikad ne promašuje i automatski napada svakog ko krene na Thromell-a. Princ će ostati u vašoj družini dokle god se nalazite unutar Hrama, a čim ga napustite i on će napustiti vašu družinu zauvek.

Eto, ovim smo završili igru... u sledećem broju očekuje vas neki novi walkthrough.

Cheats

CHROME

Da bi aktivirali varanja morate pozvati konzolu pomoću [~] tastera i otkucati sledeće kodove, pa posle njih potvrditi sa Enter.

Cheat.GodMode() - God mod
Cheat.FullHealth() - Kompletno zdravlje
Cheat.TuneWeapons() - Unapređuje oružja u inventaru
Cheat.TuneImplants() - Unapređuje implante

Cheat.NextMission() - Vodi direktno u sledeću misiju
Cheat.Give[weapon]() - Daje navedeno oružje - na primer Cheat.GiveGrenade()
Cheat.GiveAmmo[ammo]() - Daje municiju - na primer Cheat.GiveAmmo9mmShort()
Imena predmeta u igri: MatsonACC, NoNFrager, C9S, C9A5, MatsonCAFS, TC234Sup, BjornHD, TC234, Knife, Grenade, Healtex, CloakingDevice...
Napomena: Kompletnu listu predmeta i municije možete pronaći u fajlu ... \Chrome\JavaChromeGame\Cheat.Java.

Cheats

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

U toku igre pritisnite taster [~] i u prostor za chat-ovanje unesite sledeće kodove i ponovo pritisnite [Enter] da bi potvrdili unos:

noob - Otkriva mapu, sve gradi odjednom, daje sve resurse
spit stop - Puni gorivom sve avione
homeland security - Otkriva mapu
weak like ukraine - Trenutni poraz
shock and awe - Trenutna pobeda
kung fu - Trenutna gradnja
republicans - Dodaje 1000 zlata
call boggy - Dodaje 1000 hrane
get stoned - Dodaje 1000 kamenja
beaver - Dodaje 1000 drva
daddy's credit card - 100,000 od svakog resursa
qa salary - Uklanja svo zlato
no soup for you - Uklanja svu hranu
cold shower - Uklanja sva drva
busted - Uklanja svo kamenje
communism - Uklanja sve resurse

blue folder - Uklanja sve resurse sa mape
give health - Maksimalno zdravlje
notarget - Neprijatelj ne puca u vas
noclip - Možete da prolazite kroz zidove
give all - Daje sve predmete (Ne pokušavajte ovo jer blokira igru!!!)
give ammo - Daje municiju (Ne pokušavajte ovo jer blokira igru!!!)
Napomena: Ako vam posle unošenja nekog od ovih kodova izađe poruka "sv_cheats are read only", onda u konzolu ukucajte sledeće "setrandom sv_cheats 1" (bez navodnika). Ako vam se možda javlja ova poruka "cheats are not enabled on this server" onda unesite "spdevmap burnville" (bez navodnika).

CALL OF DUTY

Pošto se još nisu pojavila varanja za kompletnu igru ovde ćemo pogledati varanja za demo koja verovatno rade i u igri.
Kako bi omogućili varanja morate izmeniti Call of Duty single-player prečicu i dodati sledeći tekst da to izgleda ovako.

"+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1" naravno bez navodnika.
Onda pokrenite igru pomoću te prečice i pritisnite [~] da se spusti konzola i u nju ukucajte:
god - God mod
give <item> - daje vam željeni predmet

■ Hardware flash

AMD odlaže 0.09µ proizvodnju

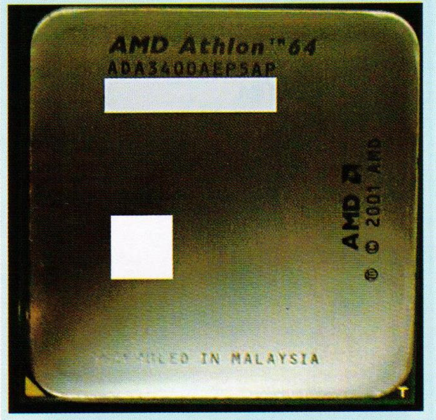
▶ Advanced Micro Device je na nedavno održanom skupu Annual Financial Analyst Day obelodanio planove za naredni period. Najveću pažnju privukla je odluka da se odloži start proizvodnje 0.09µ procesom za drugu polovinu 2004. godine, pa je verovatno da u prvoj polovini sledeće godine nećemo videti mnogo toga novog. Najverovatnije da će se u najskorije vreme pokušati sa maksimalnim usavršavanjem 0.13µ proizvodnog procesa, kako bi se još dobilo na brzini i na stabilnosti rada. U 2005. od AMD-a očekujte procesore ovih imena: Egypt, Italy, Denmark... šuška se da bi se možda negde moglo uglavi i ime Serbia - npr. Athlon64 Serbia na 5GHz! Zvuči moćno.

Najbrži na svetu

▶ E pa nije Ferrari pošto se radi o grafičkim kartama. Da bi zadovoljili svoju znatiželju morate prvo shvatiti da ni ATI ni nVidia nemaju najbržu grafičku kartu na svetu. Najbrži video akcelerator na svetu se zove simFUSION 6000q i napravili su ga stručnjaci koji rade pri američkoj vojsci. Donekle se može reći da je ATI zaslužan za rekord jer ova grafička karta na sebi ima 4 grafička čipa (R300) koja je ATI stavljao na svoje Radeone 97000PRO. Ova četiri čipa zbirno omogućavaju upotrebu 1GB DDR memorije na karti (svaki R300 može da podnese do 256MB memorije) što ujedno čini i najveću količinu memorije na bilo kojoj grafičkoj karti. Još nam nije poznato za šta će se koristiti ove grafičke zveri, ali je poznato da su na standardnom testu sa igrom Quake III imale prosečno 1254 frejma po sekundi, a u najnovijem Max Payne-u 742 frejma.

Istinita najava

▶ Na nekoliko sajtova posvećenih hardveru se tokom novembra provlačila vest o novom AMD procesoru Athlon64 na 2.2GHz (3400+). Na slici

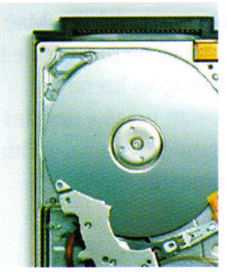


možete videti kako izgleda procesor koji ima oznaku ADA3400AEP5AP. Radi se verovatno o inženjerskom primerku, pa su belom bojom sakrivene neke informacije (oznake) koje bi možda mogle da otkriju onog ko je napravio ovu sliku.

Vesti

To Toshiba hard-diskove šiba

Popularnost minijaturnih prenosnih uređaja u koje možete skladištiti podatke, slike, muziku i šta već ne, je značajno porasla posle minijaturizacije hard diskova, koji sada imaju male dimenzije i veliki kapacitet. Ovakve diskove koriste MP3 plejeri, mali prenosni uređaji, digitalne kamere i sl. Na tržištu minijaturnih hard diskova nema mnogo igrača - japanska kompanija Toshiba je trenutno najveći svetski proizvođač ovih uređaja, dimenzija 1.8", jer drži skoro 95% proizvodnje. Kako nisu zadovoljni udelom na tržištu koji drže(?) odlučili su da zapnu još jače i da povećaju proizvodnju za 100% - sa 300,000 mesečno na 600,000 komada. Zašto? Prema analizama koju se uradili njihovi stručnjaci tražnja za uređajima koji koriste ove male hard diskove će se u naredne tri godine uvećati oko 7 do 8 puta, što bi u prevodu trebalo da znači da će ih tržište gutati i do 25 miliona komada na godišnjem nivou.



Kapaciteti ovih diskova se kreću i do 40GB (moj HDD kod kuće ima 20GB...), a ne sumnjamo da će se vremenom uvećati. Ono što je sigurno, neće Toshiba ostati sama u vrhu. Kada tržište ima ovoliki potencijal, obavezno će se pojaviti još nekoliko kompanija koje će ako ništa drugo bar uticati na pad cena; a to je ono što nas interesuje.

■ Hardware flash

Intel obećava još brži PIV

▶ Kako je obelodanjeno Intel namerava da iz starog, dobrog Penituma IV izvuče još koji dodatni megaherc, pa je najavljeno da će najbrži PIV sa Hyper Threading Technology Extreme Edition najverovatnije "šljakati" na 3.4MHz. Naravno, ovo će se sve dešavati dok na scenu ne stupi on - Prescott, a to bi trebalo da se desi tek u februaru sledeće godine. A do tada zna se ko mora da ima najbrži procesor na svetu. Pa neće valjda oni čije ime počinje sa prvim samoglasnikom... nego oni čije ime počinje sa trećim (3>1 po matematici)(ko piše ovakve stvari - pitanje lekt.). Kako god ovih 3.4MHz će vam značajno ubrzati otvaranje mejlova i prebacivanje polifonih melodija u najnovije mobilne telefone sa kamericama i 16:9 TFT ekranima. Znači čim se pojavi, kupuj!!!

Vesti

Ne daj se Googi

Iako još uvek spada u domen poluproverenih informacija, moguće je da u celoj priči ima istine, jer ne kaže se džabe gde ima dima ima i vatre (to najbolje znaju vatrogasci, ali ni jednog nismo mogli da navatamo za intervju u ovom broj časopisa).

Mi ćemo vam ovde preneti ono što smo čuli jer je su u pitanju vrlo značajna imena - naime radi se o tome da je Microsoft poželeo da kupi Google (svi ste čuli i za jednog i za drugog), svestan da on kao najveći svetski pretraživač ima vrlo veliki uticaj na plasiranje i manipulaciju informacijama. Kao jedan od drastičnih primera moći Google-a se navodi činjenica da vam pretraživanje po ključnim rečima: Linux Windows na Google-u vrati oko 14 miliona stranica, a isti upit postavljen MSN-u (Microsoft-ovom pretraživaču) vraća tačno 18 stranica. Da li to Microsoft ne želi da se Windows i Linux upoređuju? Ako krenete dalje sa "čačkanjem" mnogi upiti koji bi trebalo da vas vode ka Microsoft-ovoj konkurenciji jednostavno zahvaljujući ugrađenim filterima to ne rade na adekvatan način. Koliko vredi Google zaista ne znamo, ali znamo da Microsoft sigurno može da plati koliko god treba. Najveći problem u ovoj situaciji nisu pare, već volja vlasnika Google-a koji i ovako imaju toliko para da ne znaju šta će s njima (dobro, onako bi ih imali i više, pa i još više ne bi znali šta s njima da rade), žive izuzetno kreativnim životom i što je najvažnije imaju svoj ponos. Da li bi im ovo poslednje ostalo i posle kupovine od strane Microsoft-a veliko je pitanje. Nadajmo se da do nje neće ni doći.

■ Hardware flash

AMD gradi još jednu fabriku

▶ Poznata kompanija je potvrdila da užurbano radi na pripremama za početak gradnje još jedne fabrike koja bi izrađivala čipove 0.065µ procesom (sada se čipovi rade na 0.13µ). Zvaničnici kompanije su potvrdili da se već zna na kojoj lokaciji će se graditi nova fabrika, ali su odbili da kažu nešto više detalja o njoj. Oni koji su bolje upoznati sa politikom u AMD-u spekulišu sa tri moguće lokacije: Singapur, gde jedan od AMD-ovih partnera već ima svoje zemljište, Ostin u Teksasu i Drezden u Nemačkoj, u kome se već nalaze dve velike fabrike AMD procesora i čipova.

HARDWARE Q&A

Upomoć!

>> Dosta čitalaca se javilo sa problemima vezanim za pojavu virusa na kompjuterima i uglavnom svi traže neki besplatni anti-virusni program koji bi im efikasno pomogao. Zato smo odlučili da svima odgovorimo na istom mestu, jer bi objavljivanje pojedinačnih pisama zauzelo previše mesta.

S obzirom da se virusi pojavljuju svaki dan, a stari često mutiraju, potpunu sigurnost ne možete imati. Po nepisanom pravilu poznati anti-virusni programi koje morate platiti su najbolje rešenje, ali evo adrese dva popularna besplatna programa. Ne zaboravite da je vrlo bitno da svakih pet, šest dana redovno osvežavate definiciju virusa.

*Na adresi http:**//www.free-av.com/** možete pronaći solidan i što je najvažnije besplatan anti-virusni program AntiVir (Made in Germany) koji u bazi ima podatke o preko 70,000 virusa.Ova slobodna verzija je namenjena prosečnom korisniku računara, a ako želite varijantu koja radi i u mrežnom okruženju onda morate da se malo otvorite i da je kupite. Na adresi **http://www.avast.com/i_idt_1016.html** možete naći program Avast, češkog tima programera. Program možete skinuti posle besplatne registracije (veličine je oko 6.5MB) i namenjen je nekomercijalnoj upotrebi. Postoji i profesionalna verzija programa koja se plaća.*

Koji zvučnici?

Hajde Gamerovci da mi pomognete. Dobio sam nešto para i hteo bih da kupim neki bolji komplet zvučnika, pa da gledam filmove k'o čovek. Heh, i ja to da doživim. Molio bih vas da mi kažete koji su zvučnici dobri do nekih 130 evra i kako da ih postavim kada ih budem kupio.

Petar, Beograd

>> Evo Pero, da vidimo šta bi moglo da se kupi za ove pare. Kao prvo nisi rekao koju zvučnu karticu imaš, ali pošto ti je budžet za zvučnike do 130 evra pretpostavljam da imaš neku 5.1 ili 6.1 karticu. Dakle - mi bi ti preporučili neki od modela sledećih firmi: Logitech, Creative i Altec Lansing. Ono što je bitno jeste da subwoofer bude od drveta da bi se što bolje nosio sa niskim frekvencijama. Raspored zvučnika će zavisiti od prostora, ali svakako moraš ispoštovati osnovne principe surround zvuka ili ništa od bioskopskog ugođaja. Dok za subwoofer nije bitno gde će stajati jer ne utiče na kreiranje prostorne slike, ostale satelite moraš razmestiti kao levi prednji, centralni prednji, desni prednji i levi zadnji, desni zadnji i evenutalno centralni zadnji ako kupiš 6.1 komplet.

Logitech 5.1 model Z-640 je oko 120 evra; za 10 evra više imaš Creative-ov Inspire 6.1, a za još 10 evra više odlični Inspire 7.1 koji i mi u kancelariji imamo. Znači šizenje!!!

Hoću bolje da se igram

Pozdrav odličnom časopisu i sve najbolje za Novu godinu (da li sam prvi koji sam vam čestitao???) a hoću i da vas pitam nešto. Imam solidnu mašinu sa procesorom na 1.4GHz, 256MB RAM-a i Radeon 9000 grafičkom kartom. U poslednje vreme imam dosta problema sa igranjem, jer mi skoro sve igre seckaju, a naročito kada krenu vatreni okršaji (uglavnom volim ratne igre). Šta bi trebalo da uradim? Da li treba da promenim neku od komponenti da bi mogao lepo da se igram? Ajde pomozite.

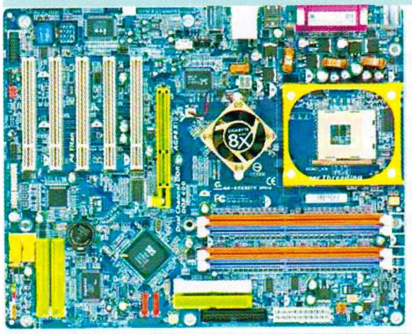
Igor, Novi Sad

>> Prvo Igore da ti se zahvalimo na čestitiki i da ti kažemo da jesi prvi koji nam je čestitao, pa ćemo ti zato i odgovoriti (mislim, odgovorili bi ti i onako...). Jednu stvar ne znamo, ali pretpostavljamo da imaš WinXP operativni sistem, što bi u startu značilo da ti je onih 256MB RAM memorije premalo za zahtevnije igre, kakva je većina novijih ratnih igara. Probleme pravi i grafička karta koja spada u entry, tj. početne modele i nema puno rezerve snage. Dakle trebao bi da dokupiš još 256MB memorije, pa da vidiš ima li kakvih promena; ako nema menjaj grafičku kartu. Ne znam koliko imaš para, ali probaj da nabaviš bilo šta jače od Radeona 9200, ili GeForce FX 5200.

Hardware flash

Nova Gigabyte majka-ploča

▶ Gigabyte Technology je upravo izbacio (mislim, nije izbacio nego proizveo) najnoviju (drečavo šarenu) matičnu ploču za P4 računare i na nju smestio SiS655T čipset. Ploča se odaziva na GA-8S655TX Ultra i podržava Hyper Treading tehnologiju, a evo i nekih najbitnijih karakteristi-



ka: podržava FSB 800/533/400; dvokanalanu DDR memoriju 400/333/226 za maksimalno 4GB u 4 memorijska slota; 2xSerijski ATA RAID i 4xIDE; 1 FireWire port; AGP x8, x4; nema integrisanu grafiku; ima 5xPCI; 8xUSB; integrisan šestokanalni zvuk; mrežnu kartu; kutija je nežno plavo-roze boje sa cvetnim aplikacijama, itd. Očekujte je i kod nas... uskoro.

Philips ultra-brzi DVD rezač

▶ Philips je nedavno odabranim novinarima i partnerima prikazao najnovije dostignuće u tehnologiji DVD rezača - rezač koji može da zapisuje podatke brzinom x16. Prototip koji je prikazan je za sada ograničen na DVD+R format i u stanju je da popuni svih 4.7GB za nešto manje od šest minuta. Po rečima samih stručnjaka u Philips-u, bilo je jako puno problema kako bi se laserski zrak koji urezuje podatke na 0.05 nanometara debeo medij pri brzini od oko 180 obrtaja u minuti (200km/h) apsolutno precizno usmerio. DVD rezači ovih brzina se mogu očekivati na tržištu tek krajem iduće godine, a kako Philips kaže teoretski će biti veoma teško premašiti ovu brzinu. Moguće da je rešenje u Blu-Ray tehnologiji.

3D Mark 03 v3.4.0

▶ Pre nekih desetak dana pojavila se nova verzija najpopularnijeg programa za testiranje grafičkih sistema na PC-ju - radi se o verziji 3.4.0. Kul, divno, odlično i super. Sad ja imam jedno pitanje - ko uopšte sad ovaj svojevremeno vrlo cenjeni benčmark program shvata ozbiljno, odnosno kako može da veruje dobijenim rezultatima, kada je (naučno) dokazano da su i ATI i nVidia frizirali svoje čipove kako bi u određenim testovima postizali bolje rezultate. Dakle, ukoliko vas te "prevare" ne dotiču, ili imate neku drugu grafičku kartu, novu verziju 3DMark-a 03 možete skinuti sa zvaničnog sajta Futuremark-a.

Vesti
Dvadeset godina sa nama

Danas nam je divan dan, divan dan, divan dan, virusima rođendan, rođendan, rođendan... Tako bi nekako glasila pesmica kada bi hteli da proslavimo dvadeset godina od nastanka prvog kompjuterskog virusa. Ako niste znali sredinom novembra 1983. godine student Fred Cohen je pripremao doktorat na univerzitetu u Kaliforniji i u naučne svrhe kreirao program koji je dodao grafičkom programu VD (ovo je rađeno za mini kompjuter pod imenom Vax) i koji je pomoću lozinki u samom grafičkom programu uspeo da se uglavi na više računara i raširi po sistemu. Obavljeno je više testova, a pri svakom od njih virusu je trebalo manje od sat vremena da uhvati pravu šifru i stigne do bilo kog dela sistema. Uvidevši potencijalnu katastrofu ostali testovi sa virusima su bili zabranjeni, ali je Fred u međuvremenu uspeo da demonstrira kako virus radi i na drugim kompjuterskim sistemima. Već 1986. za IBM PC se pojavjuje prvi veliki virus "Brain" koji je stigao iz Pakistana. Ubrzo su se pojavili i Lehigh, Jerusalem, Cascade i Miami. Zahvaljujući večitom flopi disku virusi su se u to vreme širili prilično brzo. Danas se šire prvenstveno zahvaljujući moćnom Internetu, pa se veruje da postoji negde oko 60,000 virusa, a preko 90% je pisano za neki od Windows operativnih sistema.

Hardware flash

Novi Windows... sajt

▶ Microsoft je u želji da naglasi kako je WindowsXP najuspešnija igračka platforma za PC igre (a mi dodajemo - i jedina) startovao sa novim sajtom na kome dominira slogan "Get in the Game with WindowsXP" i na njemu vam

ponudio čak i savetnika da vas provede kroz naporno i nadasve neprijatno iskustvo traženja odgovarajuće igre za vas, ili nekog bližnjeg. Savetnik vam na osnovu popunjenog upitnika preporučuje igre koje bi trebalo da igrate, a na sajtu takođe imate mogućnost skidanja raznih dodataka i multimedijalnog materijala. Objašnjeni su osnovni pojmovi vezani za hardver, softver i sl. Ako vas sve ovo zanima pogledajte: **http://www.microsoft.com/windowsxp/games/**

PLAZMA EKRANI - budućnost je počela

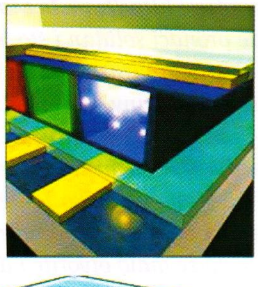
Desilo se to davne 1964. godine na univerzitetu Illinois, kada su četvorica naučnika pod vođstvom Donald-a Blitzer-a i Gene-a Slottow-a intenzivno pokušavala da usavrše napravu koja bi pomogla studentima u savlađivanju gradiva i to tempom koji bi najviše odgovarao njihovim mogućnostima. Taj projekat se zvao PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) i u sklopu njega studentima je bilo omogućeno da pojedine radnje i određene probleme rešavaju i vizuelno; s obzirom da tadašnji crno-beli TV nije u potpunosti mogao da odgovori zahtevima projekta, naučnici su počeli potragu za boljom alternativom i u julu '64 su došli do tipa ekrana koji mi danas u usavršenoj verziji znamo kao plazma ekran. Iako je taj prvi (plazma) ekran mogao da prikaže narandžastu sliku veličine tek 16x16 piksela, pokazalo se da su principi rada na kojima on počiva (inertni gas se pobuđuje strujom i prelazi u plazma stanje osvetljavajući fosforne tačke) dosledni i kao takvi i danas predstavljaju osnovu rada najmodernijih monitora na tržištu.

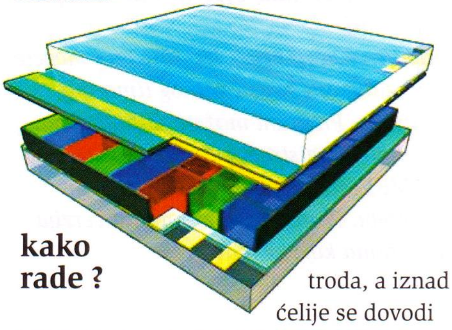
U ovom tekstu ćemo se pobliže upoznati sa plazma ekranima, principom njihovog rada i karakteristikama, poljima primene, uporedićemo ih sa drugim monitorskim tehnologijama, spomenućemo kompanije koje ih prave, a naravno navešćemo i cene. Plazma ekrani su danas našli vrlo široku primenu, prvenstveno profesionalnu a onda i kućnu, te se mogu videti na aerodromima, železničkim stanicama, na berzama, po tržnim centrima, konferencijskim dvoranama, na ekskluzivnim lokacijama, a u sve većem broju i po kućama. Unazad nekoliko godina plazma monitori doživljavaju pravi bum u neprofesionalnom sektoru, a za to je prvenstveno zaslužno uvođenje HDTV servisa (High Definition TV) koji je aktuelan u Japanu i Americi.

Kako rade?

Osnovna ideja, na osnovu koje radi plazma ekran, je u tome da se mnogobrojne sićušne fluorescentne ćelije od kojih je ekran "sastavljen" pobude da svetle i na taj način formiraju sliku. Ćelije su u stvari mala četvrtasta udubljenja čiji su zidovi presvučeni fosforom u jednoj od tri RGB boje - crvena, zelena i plava; kao što znate od ove tri boje se formiraju i sve ostale boje u spektru.

Osnovni element u plazma ekranima je inertni gas - mešavina neona i ksenona koji se nalazi u stotinama hiljada sićušnih ćelija smeštenih u sendviču između dve staklene ploče. S obe strane ćelija (i između staklenih ploča) se nalaze i elektrode u vidu tankih linija - address elektrode sa zadnje strane ćelija, a display elektrode ispred (zato su prozirne), a poređane su tako da formiraju mrežu (address su složene po vertikali, a display po horizontali). Kako bi se pobudio gas u određenoj ćeliji, na mestu preseka elek-





kako rade ?

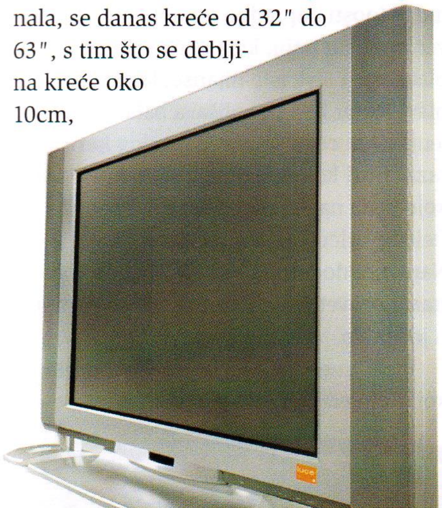
troda, a iznad ćelije se dovodi struja (različitog napona za address i display elektrodu) i zbog razlike u naponu između dve elektrode kroz ćeliju, odnosno kroz gas počinje da teče struja. Ovo za posledicu ima da gas prelazi u plazma stanje i otpočinje emitovanje ultraljubičastih fotona, svetlosnih čestica koji nisu vidljive okom, a koje zidovi ćelije upijaju. Zahvaljujući svojstvu fosfora da pod dejstvom nekog svetla i sâm počinje da emituje svetlost, ćelija koja je upila ultraljubičasto svetlo počinje da svetli u svojoj boji (crvena, zelena ili plava). Piksel je osnovni element od koga je formirana slika na ekranu, a sastoji se od tri sub-piksela (ćelije) svaki u jednoj od tri RGB bo-

je. Dovođenjem napona različitog intenziteta na ćelije može se uticati na jačinu reakcije fosfora u njima i na taj način dobiti sve moguće nijanse boja. Inače plazma ekrani su u stanju da prikažu 16.7 miliona boja.

Ovo je ukratko osnovni princip na kom se zasniva rad svih plazma ekrana, ali svaki od proizvođača istražuje za sebe i uvodi poboljšanja pokušavajući da stvori što bolji prikaz, kao i da umanji uticaj nesavršenosti same tehnologije.

Karakteristike

Neke od prepoznatljivih karakteristika plazma ekrana su: format i veličina ekrana, rezolucija, brightness i kontrast. Format u kom se prave plazma ekrani je standardno 16:9 (za razliku od 4:3 kod standardnih monitora i TV-a), a zahvaljujući tome što se svaka ćelija ekrana individualno osvetljava, oni mogu biti vrlo veliki i na svim njegovim delovima slika će biti podjednako osvetljena, što kod nekih drugih tehnologija poput, LCD ili Rear projection nije slučaj - znate da kad malo promenite ugao gledanja slika postaje tamna i zamrljana. Ugao gledanja kod plazma ekrana je čitavih 160° i po horizontalnoj i po vertikalnoj osi. Veličina plazma ekrana, odnosno njegova dijagonala, se danas kreće od 32" do 63", s tim što se debljina kreće oko 10cm,



Luce plasma

jer gas sam po sebi ne zahteva mnogo prostora.

Rezolucija grubo rečeno predstavlja broj piksela na ekranu, i kao kod kompjuterskog CRT monitora izražava se preko horizontalnih i vertikalnih piksela, samo što su ovde kombinacije brojeva ponekad čudne zbog odnosa stranica (16:9). Prirodne rezolucije nekih kvalitetnijih modela koji su prvenstveno namenjeni gledanju HDTV-a mogu biti 1024x768, 1024x852, 1024x1024, 1280x768, pa čak i 1365X768, dok rezolucija 852X480 spada u klasu koja nije predviđena za gledanje HDTV-a (o njemu nešto kasnije), ali to nikako ne znači da slika pri njima nije kvalitetna. Kako bi se rezolucija ulaznog signala svela na prirodnu rezoluciju monitora, sam monitor obavlja mnoge radnje (interpolacija), pri čemu se vizuelne nepravilnosti koje nastaju promenom dimenzija originalne slike ispravljaju preko naprednih algoritama. Kod nekih modela, rezolucija koju plazma monitori mogu primiti preko DVI konektora može biti i ograničena na nižu od njihove prirodne rezolucije.

pdp-610mx

Brightness i contrast su karakteristike sa istim značenjem kao i kod svakog drugog tipa monitora - što su vrednosti veće i slika bi trebalo da bude bolja, a boje više zasićene. Najnoviji modeli nekih plazma ekrana mogu da imaju kontrast u odnosu 3000:1, a brightness 1000:1 što omogućava da slika i pri normalnom svetlu ne gubi mnogo od svog kvaliteta. Međutim, kao i kod svake tehničke specifikacije sve date vrednosti se daju za idealne uslove i u praksi su uglavnom nešto niže.

Kvalitet slike pored rezolucije, brightness i contrast podešavanja mnogo zavisi i od izvora sa kog nam dolazi slika. Ulazni VHS (sa 240 linija), TV (NTSC sa 480 vidljivih linija) i loše urađeni DVD (sa oko 500 linija) signali neće izgledati lepo na velikom plazma ekranu, jer će sve nepravilnosti i nedostati biti uočljivi. Zato se koriste razni trikovi koji inteligentnim procesima (line-doublers) nadoknađuju manjak linija na ekranu (plazma ekran može imati 720 ili 1080 linija). S druge strane imamo HDTV, kvalitetan DVD i kompjuter koji svojim ulaznim signalom visokog kvaliteta omogućavaju da plazma pokaže sve svoje kvalitete. Pored ulaznog signala za kvalitet slike su odgovorni i sami procesi koji vrše prilagođavanje ulazne slike dimenzijama i zahtevima samog ekrana. Nameće se pitanje koliko su ovi procesi kvalitetni i koliko smo mi u stanju to da primetimo.

Zbog toga se optimalno rastojanje sa koga se treba gledati plazma ekran dovodi u vezu sa kvalitetom signala koji u njega stavljate. Dakle, ako na njemu gledate VHS, S-VHS, TV program, satelitski program, pa i loše odrađen DVD (DiVX nikako ne preporučujem) nemojte biti bliži ekranu od 12 feet-a, jer će vas naglašeni nedostatci slike, koje će plazma verno prikazati, omesti u uživanju. Ukoliko gledate HDTV, dobar DVD ili igrate neku kompjutersku igru možete sesti i na 8 feet-a od ekrana, a uživanje će biti maksimalno. Ovo su samo preporuke stručnjaka, mada se razlikuje od osobe do osobe.

Može PC

Spojiti kvalitetan i jak kompjuter sa plazma ekranom i odigrati neku od svojih omiljenih igara, ili krstariti Internetom u velikom stilu je verovatno san mnogih od nas, koji sada može biti ispunjen (naravno ako imate dovoljno love da kupite neku zver od 42"). Većina plazma ekrana ima bar jedan konektor preko koga se može spojiti sa PC-jem, najbolja varijanta je DVI (može se pronaći i standardni VGA konektor), a onda lepo podesite rezoluciju koja odgovara ili je najpribližnija prirodnoj rezoluciji ekrana. Oštrina slike, boje, vernost reprodukcije će vas zapanjiti. Od nedavno, pojedine poznatije kompjuterske kompanije su počele da prodaju u kompletu konfiguraciju sa plazma ekranom od 42", sa prirodnom rezolucijom od 852x480, što predstavlja idealan spoj, ali možete tražiti i jači (i skuplji). Ne brinite, grafička karta može da bude i u rangu GF4 MX440, a u 800x600 sve igre će raditi kako treba. Naime bitno je da rezolucija slike bude što približnija prirodnoj rezoluciji monitora koji će onda sam uraditi interpolaciju; recimo, 800x600 u 852x480 uz minimalna izobličenja slike. Zahvaljujući svojoj visokoj rezoluciji, podjednako dobroj slici po celoj površini ekrana i svojstvima plazme, igranje svih tipova video igara, pa i onih u kojima se kadrovi dinamično smenjuju neće predstavljati nikakav problem jer je odziv piksela praktično trenutan (za razliku od

LCD ekrana gde ima kašnjenja i pojavljuju se duhovi). A da ne spominjem veličinu ekrana kao jedan od bitnih faktora za celokupan doživljaj. Dakle, ako možete nabavite plazmu za igranje, oduševićete se.

Može i HDTV

Ono zbog čega se najveći broj kupaca odlučuje da nabavi plazma monitor je gledanje HDTV programa. High Definition TV je novi (nejedinstveni) standard TV signala u digitalnoj formi koji po kvalitetu višestruko prevazilazi sve poznato što ste do sada videli i treba u potpunosti da zameni analogni NTSC do 2006. godine. Da bi mogli primati ovaj signal pored monitora visoke rezolucije moramo imati i HDTV tjuner (ugrađen ili kao posebnu jedinicu). Osim toga i TV stanice moraju imati novu, drugačiju opremu koja im omogućava emitovanje HDTV programa, što značajno poskupljuje i usporava ceo proces prelaska na novi standard. Pre nego pogledamo koje su sve to rezolucije na kojima radi HDTV moram da napomenem da postoji razlika i u načinu skeniranja slike plazma monitora. Interlaced način skenira sliku kao klasičan TV - celu sliku iscrta iz dva prolaza (parna i neparna polu-slika), dok progressive način iscrtava kompletnu sliku odjednom; interlaced za 1 sekund iscrta 30 kompletnih slika, a progressive svih 60, pa je slika dobijena na ovaj način kvalitetnija. HDTV može imati 1080 ili 720 linija iscrtanih na oba načina. Sam HDTV standard je ekstremno kompleksan, ali se u globalu svodi na to da postoji čak 28 različitih rezolucija u kojima on može raditi. One koje su najviše prihvaćene i koje podržavaju pravi HDTV su: 1080 linija interlaced - 1920x1080 sa 30 i 24 frejma po sekundi, 720 linija progressive - 1280x720 sa 60, 30, 24 frejma. Trideset i šezdeset frejmova se odnosi na HDTV program, dok se 24 frejma odnose na filmove koji su i snimljeni sa 24 frejma u sekundi. Za akcione scene bolju sliku će dati monitor sa 720p bez obzira na manji ukupni broj piksela, jer progresivno skeniranje slike daje dva puta više frejmova po sekundi.

Prednosti i mane

Plazma ekrani imaju puno prednosti u odnosu na druga rešenja koja se nude na tržištu, ali nisu bez mana.

- Visoka rezolucija se obično navodi kao glavna prednost. Ona sa sobom povlači i daleko veći kvalitet prikaza od postojećih uređaja. Ekran plazma monitora predviđenog za HDTV ima preko 2 miliona piksela, dok recimo standardni NTSC TV ima oko 210,000. Nadalje najveći broj plazma ekrana može da prima i kompjuterski signal - VGA, SVGA i XGA rezolucije.

- Zahvaljujući tome što svaki piksel na ekranu ima svoju tranzistor elektrodu, ovde ne postoje linije koje ekran treba da skenira (kao kod CRT-a), što daje značajno bolju sliku. Uz to u neke modele je ugrađen i duplikator (doubler) koji veštački uvećava broj piksela sa loših video izvora i od loše čini nešto bolju sliku.

Philips plazma

-Kvalitetni plazma ekrani su u stanju da prikažu 16.77 miliona boja, kreirajući potpuno realističan spektar uz vrlo blage prelaze između nijansi. Samim tim i zasićenost boja izdiže ovu tehnologiju iznad drugih.

-Odnos stranica ekrana od 16:9 je prilagođen kako HDTV standardu, tako i DVD reprodukciji, ali i mnogim video igrama. Takođe, postoji i mogućnost prikazivanja sadržaja u 4: 3 formatu (uz neizbežne crne linije sa strane) što vam omogućava gledanje i svih drugih, starijih video izvora, mada je kvalitet slike diskutabilan.

-Plazma ekran je apsolutno ravan i uz podjednaku osvetljenost svih njegovih delova daje sliku uniformnog kvaliteta po celoj površini, bez deformacija po krajevima, a uz veliki ugao gledanja od čitavih 160° pruža podjednak utisak bilo gde da se nalazite u odnosu na njega.

Većina plazma monitora može da reprodukuje bilo koji video format, a zahvaljujući raznovrsnim konektorima na njega je moguće priključiti praktično sve. Tu su kompozitni (RCA ili BNC), S-video, komponentni (RCA ili BNC), RGB konektori, VGA, DVI, itd.

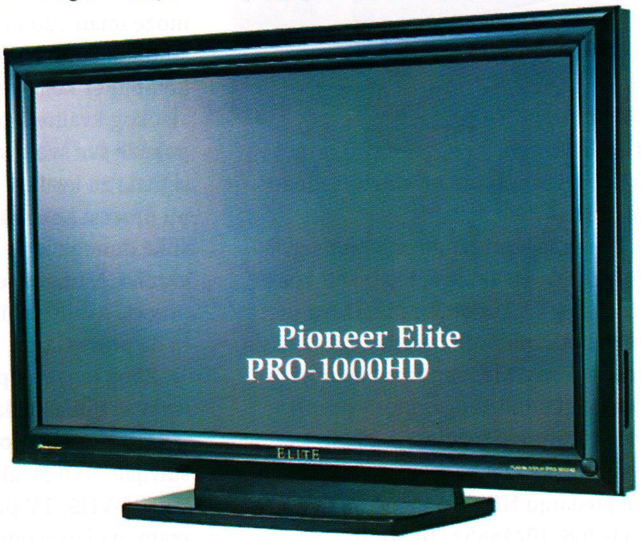
-Ukoliko želite da blizu ovog ekrana stavite svoje Hi-Fi zvučnike (unshielded) to možete učiniti bez bojazni da će imati negativnog efekta na sliku (kao kod CRT ekrana), jer su plazma monitori neosetljivi na dejstvo magnetnog polja - nema kretanja elektrona.

-Na kraju treba spomenuti i dimenzije ekrana, koje vam omogućavaju da ga nakačite i na zid, ili jednostavno smestite na neki stočić ili postolje i uštedite na prostoru u velikoj meri. Sa prosečnom težinom od oko 40kg mogu se lako montirati gde god poželite. Pomislite samo na rear-projection i CRT televizore istih dijagonala.

Kroz upoređenje LCD i plazma monitora pokazaćemo koje su njegove uslovno rečeno mane.

Crna i bela boja - Iako izgleda lako, postizanje prave crne i prave bele boje na monitorima nije baš jednostavno. Zato se proizvođači snalaze kako umeju, pa se i za jednu i za drugu koriste razni filtri i mogućnosti napredne tehnologije. Za što verniju belu boju, koja neće vući na plavkaste i sivkaste nijanse, koristi se plavi fosfor koji poboljšava balans osvetljenja, a za crnu se pored ostalog koriste i razni filtri koji upijaju ambijentalno svetlo koje pada na ekran, pa smanjenjem refleksije utiče na njen jači intenzitet. Naravno, dodatnim podešavanjem kontrasta i osvetljenja stvari se mogu popraviti još malo.

Burn-in efekat - je jedan veliki problem koji opterećuje samo plazma monitore



Pioneer Elite
PRO-1000HD

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!

ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!

Министарство здравља
Републике Србије

Za efikasnije poslovanje vase firme

Kvalitetna i pouzdana Internet veza

- Stalni pristup Internetu
- DSL
- Wireless Client
- Wireless Business

VERAT .net
Internet Service Provider

Savski trg 3, 11000 Beograd
tel: 011/3065 334, fax: 011/3613 941
e-mail: prodaja@vline.verat.net
www.verat.net

Samsung 63 inča najveća plazma

(ponekad i rear-projection ekrane) i označava vidljivu pojavu traga na ekranu, na mestu na kom se nalazila svetla statična slika u periodu dužem od dvadesetak minuta; ovo se naročito odnosi na logoe TV kanala koji se nalaze u ćoškovima, prikazivanje dijagrama, teksta, ili na pauziranu sliku; ukoliko nije jak, trag se skida prikazivanjem kompletno statične sive slike na ekranu u određenom vremenu, ali ako je statična slika dugo bila prisutna može trajno oštetiti ekran i onda popravke nema. LCD nema tih problema pa je za prikazivanje statičnih slika u prednosti.

Trajnost - Plazma ekrani bi prema proizvođačkoj specifikaciji trebalo da traju oko 30,000 sati pre nego se više od 50% fosfora potroši kada ekran više ne može da postigne kvalitetne nivoe osvetljenja. Posle prvih 1,000 sati rada, nivo maksimalnog brightness-a bi trebao da padne na 94%, što izaziva promene koje ne možete videti golim okom. Posle 15,000 do 20,000 sati, monitor bi trebalo da ima oko 68% brightness-a. Za čuvanje ekrana se koristi i tehnika Inverse mode koja invertuje crvene, zelene i plave piksele kako bi se podjednako trošili. S druge strane život LCD ekrana se procenjuje na 50,000 do 75,000 sati, što je puno bolje, pogotovo ako se uzme u obzir da se njihovo pozadinsko osvetljenje može zameniti kada postane slabo, dok se gas ili fosfor u plazma monitorima ne može promeniti (što je česta zabluda). Međutim, izračunajte i sami - ako koristite plazma monitor po šest sati dnevno to vam daje čitavih 13.5 godina bezbrižnog korišćenja. Dakle to i nije tako loše.

Upotreba sa kompjuterom - Kao što smo i rekli statične slike na plazma monitoru mogu da proizvedu burn-in efekat, te se za prikazivanje podataka, dijagrama i statičnih slika preporučuje korišćenje LCD ekrana. S druge strane igranje video igara sa toplo preporučuje na plazma monitorima, jer im dinamično smenjivanje slika neće praviti probleme.

Upotreba na visini - Žao mi je, ali nećete moći da igrate omiljenu video igru na plazma ekranu u svom privatnom avionu. Zbog specifičnih svojstava gasa koji se nalazi u plazma ekranima njihova upotreba na visinama većim od 6,500 feet-a nije moguća, jer se gas značajnije zagreva pa mu treba bolje hlađenje i više struje. Zato u sedištima u avionu najčešće viđate LCD monitore.

Hlađenje - Zbog zagrevanja gasa prilikom rada plazma ekranima je potrebna odvođenje toplote kako bi održavali radnu temperaturu, te se kod nekvalitetnih izvedbi pojavljuje problem buke ventilatora

Cena - Tu vam je sve jasno. Cene plazma ekrana se kreće od $3,500 do preko $20,000 i u mnogome prevazilazi cenu LCD monitora, ali s obzirom na veličine i trend pada cena moguće je da će uskoro postati privlačniji od svojih glavnih konkurenata. Trenutno najveći LCD ekran proizvodi firma NEC i on ima dijagonalu od 40".

Plazma ekrani se širom sveta pojavljuju pod mnogim imenima, ali tek nekoliko kompanija drži proizvodnju: Fujitsu, Hitachi, NEC, Panasonic, Pioneer i LG. Dakle svi ostali koriste monitore ovih firmi i eventualno ugrađuju neka svoja napredna ili manje napredna rešenja.

Šta reći na kraju? Tehnologija plazma ekrana u svojoj osnovi ima skoro četrdeset godina - prvi kolor plazma displej se pojavio 1993. (Fujitsu), ali tek sada je počela šire da prodire na tržište zahvaljujući pojavi HDTV-a, digitalnih medija, a možda u najvećoj meri ceni koja se polako približava nekim razumnim granicama. Cifra od $5,000 dolara koliko treba izdvojiti za prosečan plazma ekran od 42" više nije tako nedostižna. Dalje usavršavanje tehnologije će sigurno povećati kvalitet slike, dugovečnost ekrana (nadam se da će se rešiti problem burn-in efekta), porašće i dijagonala ekrana, a cene će neminovno ići na dole. Eto i ja se spremam da nabavim prvi plazma monitor, čisto za igranje igara, a po sadašnjem stanju stvari moći ću da ga kupim u vreme kada se na tržištu bude pojavio DOOM V (koga će verovatno raditi Carmack-ov sin...).

Right on time!

Vesti

Osluškujemo nVidia-u

Uobičajeno je da posle objavljivanja finansijskih rezultata kompanije nVidia sledi telefonska konferencija u toku koje glavni likovi firme objašnjavaju investitorima i analitičarima planove vezane za najskoriju budućnost kompanije. Izgleda da je poslednja konferencija čudnim okolnostima izašla iz okvira tajnosti (bar u jednom svom delu), pa su se pojavile i neke šture informacije o novom NV4x grafičkom čipu. Potvrđeno je da će novi NV4x procesor da se pojavi sledeće godine i da će se prvenstveno orijentisati na sinematski aspekt vizuelnog kao i na novu verziju programabilnih šejdera. Moguće da se radi o verziji 3.0 koja je već deo specifikacije DirectX 9 standarda. Pojedini procesori neće ući u proizvodnju u prva četiri meseca (verovatno najjači) da bi se tokom leta pojavili, dok bi do kraja godine svi novi procesori trebalo da budu na tržištu. CEO kompanije Jen-Hsun Huang je najavio da će biti oko desetak različitih čipova zasnovanih na novoj arhitekturi, a da će većina njih podržavati novi grafički interfejs PCIExpress (pogledajte kratke hardverske vesti). Na osnovu ovih reči možemo pretpostaviti da su mnoge pripreme za NV4x već završene i da se čeka povoljan trenutak za početak proizvodnje. Šta li će spremiti ATI? Možda ćemo imati neku informaciju u sledećem broju...

USB 6in1 čitač kartica

Mali, ali svestran

Svi oni koji se bave multimedijom na ovaj ili onaj način, u nekom trenutku dođu u situaciju da zbog različitih formata medijuma imaju komplikacije sa očitavanjem odnosno snimanjem istih. Kako do toga ne bi dolazilo, mudre glave su izmislile multifunkcionalne uređaje koji poput ovog USB 6in1 čitača omogućava čitanje 6 različitih modela memorijskih kartica koje su danas u opticaju.

Wiretek-ov čitač USB 6in1 može da pročita: Compact Flash, MicroDrive, Secure Digital, Smart Media, Memory Stick i Multi Media fleš kartice. Uređaj je malih dimenzija i sa kompjuterom se kako mu i ime kaže povezuje preko USB porta (podržava USB 2.0). Sa prednje strane ima dva slota, manji i veći koji su sasvim dovoljni za sve pobrojane kartice. Sa gornje strane mu se nalazi i dve signalne diode koje pokazuju kada je uključen (napaja se preko USB-a) i kada je u radu. Memorijske kartice operativni sistem prepoznaje kao i svaki drugi drajv, znači kopiranje, brisanje, premeštanje fajlova će se odvijati na klasičan način. U pakovanju pored čitača stiže i uputstvo za korišćenje, kao i CD sa drajverima.

Sve u svemu za one koji se bave multimedijom i imaju više različitih modela uređaja koji koriste fleš memoriju, USB 6in1 čitač svakako može biti koristan. Uostalom on i nije predviđen za nas ostale...

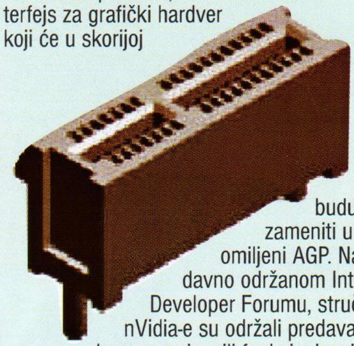
Computer Dream

Computer Dream je kompanija koja se bavi prodajom računarske opreme i periferijskih uređaja. U svom programu imaju proizvode sledećih kompanija: Mustek, Genius, Hyndai, Chicony, DFI, Casio, Media Forte, JazzPiper i mnogih drugih. Prodajni prostor im se nalazi u Beogradu u Nemanjinoj 4 (tel: 36 10 310), a veleprodaja u Đorđa Jovanovića 9/3 (tel: 32 24 221, 32 26 303, 32 26 32). Naravno njihov program možete pogledati i na Internetu na adresi: www.computerdream.co.yu

Hardware flash

PCI Express

Nije u pitanju nova metro linija koja će razrešiti saobraćajne gužve u Beogradu, kao što ste možda pomislili, već novi interfejs za grafički hardver koji će u skorijoj



budućnosti zameniti u narodu omiljeni AGP. Na nedavno održanom Intel Developer Forumu, stručnjaci nVidia-e su održali predavanje u kom su pojasnili funkcionisanje i prednosti novog interfejsa. S obzirom da je predavanje bilo strogo tehničke prirode (pa se ni ja nisam sasvim snašao) reći ću vam samo da je glavna prednost novog interfejsa poboljšanje performansi od 20%. Ako baš želite i sami da se uverite u sve prednosti PCIExpress-a upišite ovu adresu u vaš IE - http://www.nvidia.com/object/pci_express.html i pritisnite Enter (trebaće vam Windows Media Player 9).

www.vegajekovic.co.yu, e-mail: office@vegajekovic.co.yu
tel/fax: 011/458-829, mob: 063/77-05-619

Vega
Jeković Branko i dr o.d.

SPECIJALNA PONUDA SOFTVERA ZA IGRAONICE!

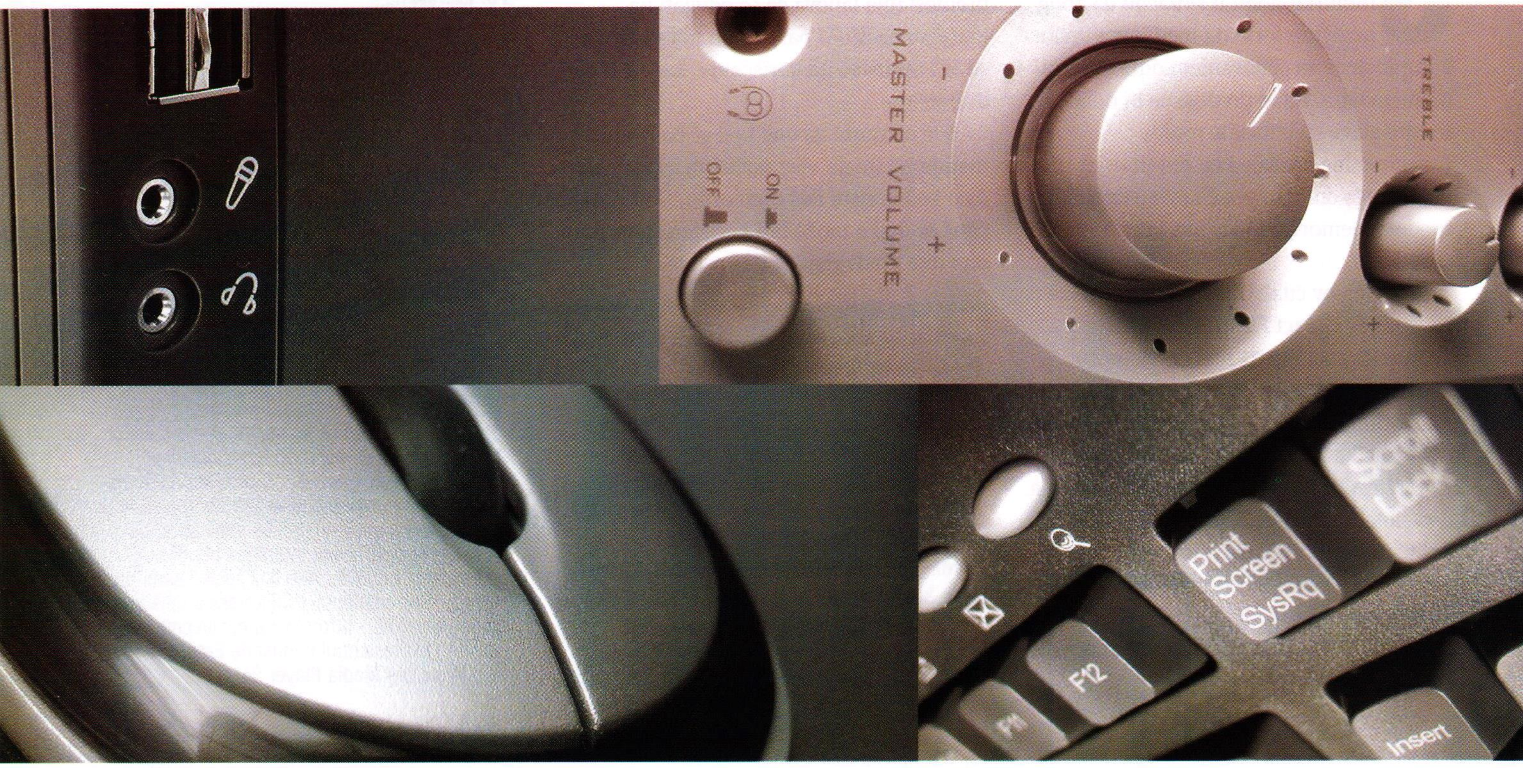
- LICENCNI SOFTVER (Microsoft, Adobe, Corel, Quark ...)
- PRODAJA RAČUNARA I DODATNE OPREME
  UMAX A4 skeneri za kućnu i A3 za profesionalnu upotrebu
  UMAX, HP i SAMSUNG digitalni fotoaparati od 2.0 do 4.0 Megapixela
  DELL, FUJITSU SIEMENS i GERICOM notebook računari
  monitori, table za crtanje, džojstici, miševi, GeForce FX, UPS-ovi, štampači ...
- SASTAVLJANJE KONFIGURACIJA PREMA VAŠIM STVARNIM POTREBAMA od proverenih i kvalitetnih komponenata
- ODRŽAVANJE RAČUNARA, potrošni materijal (toneri, CDR, DVD-R...)
  besplatna isporuka računara na kućnu adresu
- PISMENA GARANCIJA
- KREDITI i popusti, KREDITI ZA FIRME

posebne pogodnosti prilikom plaćanja za vlasnike tekućih računa JUBANKE i NACIONALNE ŠTEDIONICE

kompletan katalog sa cenama i stanjem magacina - www.vegajekovic.co.yu/Hardware.htm

CHIEFTEC
CHERRY
MITSUMI TECHNOLOGY FOR YOU
ATi
adaptec
GIGABYTE
Kingston TECHNOLOGY
ASUS
HYUNDAI
LG
CREATIVE
FUJITSU
Logitech

neo



■ KEYBOARD ■ MOUSE ■ CASE ■ SPEAKER

multimedia

Abakus 021/751-722; Control Point 031/510-037; Lucky Computers 0230/24-002
Magnetix 024/715-688; Megatrend 018/547-253; Orion Computers 021/810-115
PC Shop 011/812-4686; Pegaz 021/610-772; Pluscom 021/395-415
Sabotronic 024/815-307; SIMM Shop 011/334-20-15
Tagor 081/238-431; Targa 023/549-927

prodajna mreža

PIN COMPUTERS
www.pinsoft.com

Ekskluzivni distributer za SCG ▶ PiN Computers
Heroja Pinkija 40
Novi Sad
tel: 021/ 489-15-00

Digitalni foto-aparati

Podnaslov: Više od igračke

Iako ne spadaju u čisto igračku opremu digitalni foto-aparati zbog svojih karakteristika i te kako mogu da posluže i igračima. Ako se ukaže potrebe za snimanjem sadržaja ekrana, kratkih filmova iz igre ili izraza lica potištenog suparnika iz CS-u, biće i više nego upotrebljivi. Kako god, u ovom broju Gamer-a imamo prilike da pogledamo dva nova modela digitalnih foto-aparata.

Umax AstraPix 630 je moderan digitalni aparat, nemačkog proizvođača koji se ističe jednostavnim, ali modernim izgledom. Dizajniran je tako da se dopadne na prvi pogled, a ujedno i da odaje utisak ozbiljne sprave. Njegova glavna karakteristika je optički senzor od 3.3 Megapiksela, što znači da može da pravi slike maksimalne rezolucije 2048x1536. Na prednjoj strani aparata dominira auto-fokus objektiv koji je vešto uvučen u odnosu na liniju kućišta, a iznad njega se nalaze tražilo i blic. Sa zadnje strane se nalazi TFT ekran dijagonale 1.5" koji je pregledan, kao i tasteri za kretanje kroz menije i druga podešavanja. Zahvaljujući 16MB ugrađene memorije bez pražnjenja dotične u njega možete smestiti 31 sliku u najvećoj rezoluciji, 49 slika u 1600x1200, 125 slika u 1024x768 i 251 sliku 640x480. Aparat poseduje i TV out, pa preko priloženog kabla možete slike direktno "baciti" na TV, a podržani su i PAL i NTSC format. Osim ovoga tu su i standardne opcije za doterivanje balansa bele boje, tajmer za odloženo slikanje, ugrađen mikrofon, slot za eksternu memorijsku karticu, itd. Sa AstraPix-om 630 možete snimati i filmčiće u AVI formatu. U pakovanju pored aparata dobijate i sve potrebne kablove, CD sa softverom i drajverima (za Win2k i XP ne trebaju drajveri). Aparat se sa kompjuterom povezuje pomoću priloženog USB kabla (v1.1) i sa sadržajem se lako manipuliše, jer ga operativni sistem vidi kao običan izmenjivi drajv.

Ovo su uglavnom osnovni podaci o aparatu, a sad da vidimo kako se ponaša u radu. Ono što sam primetio posle dva dana druženja sa aparatom je da kvalitet slike dosta zavisi od jačine ambijentalne svetlosti. Pri dnevnom svetlu, aparat pravi sasvim solidne slike (sa podešavanjima na auto), boje su solidno zasićene, mada bi oštrina mogla da bude malo jača. U uslovima slabije svetlosti obavezan je blic za koji je nešto jači nego što treba - naime on po dokumentaciji ima efekta na 2-2.5 m od objekta, ali mi se čini da svetli izuzetno velikim intenzitetom što za posledicu ima refleksiju od svetlijih površina što naravno utiče na kvalitet slike.

Sve u svemu mislim da je ovaj aparat sasvim solidno rešenje ako vam ne trebaju profesionalne slike, jer pri dobrom svetlu daje sasvim lepe fotografije. Uz solidan izbor opcija i primerenu cenu, svakako bi mogao da bude lep poklon za Novu godinu.

Drugi digitalni aparat koji smo imali prilike da probamo je Mustek GSmart D35, koji se tek nedavno pojavio na svetskom tržištu. Ono što vam odmah pada u oči kod ovog aparata su njegove dimenzije - ne sećam se da sam do sada video ovako mali digitalni aparat. Ima sledeće dimenzije: širinu 8.6cm, visinu 4.2cm i dubinu 3.4cm. Na prvi pogled više liči na privezak nego na ozbiljnu spravu, ali svojim karakteristikama je vrlo ubedljiv. Glavna karakteristika mu je optički senzor od 2.1 Megapiksela, pa je najveća rezolucija koju može da prikaže 2144x1608 (Fine -uz hardverska poboljšanja), odnosno 1600x1200 (High) i 640x480 (Standardna). Sa prednje strane se nalazi objektiv, fleš i tražilo koji su skriveni iza poklopca koji ih štiti kada se sa aparatom ne radi, a sa zadnje strane dominira 1.5" LCD displej. Na kompjuter se spaja preko USB kabla, a možete ga direktno povezati i na TV. Evo još par karakteristika: može da snima video zapis u 20 frejmova po sekundi u rezoluciji 320x240, ugrađena memorija od 16MB se može povećati pomoću eksternih kartica, ima ugrađen mikrofon pa može snimati i glas u WAV formatu. U paketu pored USB i TV Out kabla i torbice stiže i bogat softverski paket sa programima za manipulaciju slikama. U radu s ovim aparatom prvi zadatak će vam biti da se naviknete na njegovu veličinu (odnosno nedostatak iste), jer za malo veću šaku nije previše praktičan (zato ga možete pokloniti devojci, na primer). Kada prođete uigravanje svideće vam se kvalitet fotografija koje nastaju pri dobrom osvetljenju, jer su boje zasićene, a oštrina je na zadovoljavajućem nivou za ovu klasu aparata. Što se tiče slabijeg svetla sve rečeno u prvom delu teksta važi i ovde. Ugrađeni blic dobro obavlja funkciju i nije previše jak (što je u ovom slučaju dobro), a zahvaljujući veličini aparat možete nositi gde hoćete.

Umax nam je ustupio **DLink 011-321 51 51**
Mustek nam je ustupio **Computer Dream 011-36 10 310**

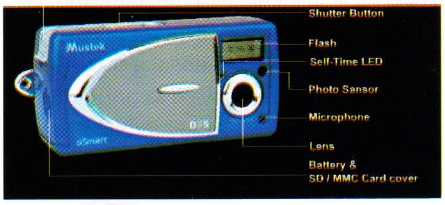
Mustek & Umax

▶ **Umax** je mlada kompanija, osnovana 1996. godine koja najviše posluje na teritoriji Evrope - ima oko desetak predstavništava u inostranstvu. Pored digitalnih aparata u svom proizvodnom programu ima i skenere, DVD plejere, printere i zvučnike. U kompaniji je zaposleno 37-oro ljudi.

▶ **Mustek** je internacionalna kompanija koja se bavi proizvodnjom kompjuterskih periferija, a sedište joj se nalazi u Kaliforniji, u mestu Irvine. Imaju predstavništva na svim kontinentima, a u proizvodnom programu im se nalaze: skeneri, LCD projektori, DVD plejeri, digitalni foto aparati, UPS-ovi, itd. Njihovi proizvodi su karakteristični po solidnom kvalitetu i vrlo prihvatljivoj ceni.

▶ Beogradska kompjuterska firma **DirectLink** se nalazi u ulici Mike Alasa br. 9 na Dorćolu i u svom programu nudi proizvode kompanija Asus, Belinea, Canon i Lexmark. Potpuno su predani svom poslu i uz kvalitetnu uslugu daju i kompletnu tehničku podršku za sve proizvode koje prodaju. Telefon za kontakt je 321 51 51, a Internet adresa www.dl.co.yu

▶ **Computer Dream** je kompanija koja se bavi prodajom računarske opreme i periferijskih uređaja. U svom programu imaju proizvode sledećih kompanija: Mustek, Genius, Hyndai, Chicony, DFI, Casio, Media Forte, JazzPiper i mnogih drugih. Prodajni prostor se nalazi u Beogradu u Nemanjinoj 4 (tel: 36 10 310), a veleprodaja u Đorđa Jovanovića 9/3 (tel: 32 24 221, 32 26 303, 32 26 32). Naravno njihov program možete pogledati i na Internetu na adresi: www.computerdream.co.yu



Asus Radeon 9200SE

Radeon u novom društvu

Čekanje se isplatilo - krajem septembra ove godine, poznata hardverska kompanija Asus je na tržište izbacila prve grafičke karte sa ATI-jevim čipovima. Istini za volju, ljubav između Asus-a i ATI-jevog najvećeg konkurenta nVidia-e još nije prekinuta, ali je po svoj prilici na velikim iskušenjima.

Kako je svima postalo jasno da su Radeon grafičke karte postale vrlo tražena roba - vrhunski modeli zbog svojih neprevaziđenih performansi, a slabiji modeli zbog kvaliteta i povoljnih cena - mnoge hardverske kompanije su se okrenule novom heroju.

Asus je oduvek bio poznat kao proizvođač čiji su proizvodi imali nešto višu cenu, ali je za nju kupac uvek dobio i odgovarajući kvalitet.

Ovaj put pred nama se našao model 9200SE, koji predstavlja nižu klasu, odnosno bolje je reći entry model, jer su sve kartice iz Asus-a klasa za sebe.

Asus Radeon 9200SE je manjih dimenzija od standardnih kartica na koje smo navikli, a zanimljivo je i da je štampana ploča narandžaste boje. Karticom dominira veliki hladnjak koji na sebi nema kuler, što znači da je hlađenje pasivno, odnosno da se grafički procesor ne zagreva previše. Memorijski čipovi su Samsung-ovo delo brzine 5ns i ima ih 4, svaki sa po 16MB DDR memorije - dva su sa prednje strane ploče, a dva sa zadnje. Evo osnovnih specifikacija kartice: Procesor radi na 200MHz; 64MB memorije radi na 333MHz (166MHz DDR), ima podršku za AGPx8, x4, x2; RAMDAC 400MHz, TV Out (S video).

Kodno ime Radeon 9200 procesora je RV280 - to je grafički procesor izrađen u 0.15µ tehnološkom procesu (ima 4 odvojena cevovoda za renderovanje - rendering pipeline-a) i ima oko 36 miliona tranzistora SE u imenu ove kartice označava oslabljenu varijantu standardnog Radeon 9200 modela, jer memorija ovde radi preko 64bit-nog interfejsa, za razliku od 128bit-nog prisutnog kod kartica bez tog SE. Ako je poznato da je memorijski protok još uvek usko grlo kod grafičkih kartica moglo se pretpostaviti da performanse Asus-ovog Radeona 9200SE neće uspeti da nas zadive. Međutim, treba reći da je ova kartica namenjena ljudima koji se neće preterano igrati, odnosno to bar neće raditi sa najnovijim naslovima, ili u visokoj rezoluciji. Sve u svemu ovaj čip podržava standardne tehnologije poput Smoothvision, Fullstream, Hydravision, Smartshader i trebao bi da zadovolji kvalitetom.

Znamo da je ATI oduvek bio šampion 2D prikaza kako po zasićenosti boja tako i po oštrini slike, a ovde ćemo pogledati kako se ova kartica ponašala u nekim igrama. S obzirom da su najnovije igre prilično zahtevne i za jake grafičke karte, za test smo koristili neke starije. Radi boljeg upoređenja proverili smo i GeForce FX 5200 (64-bitna), pošto su ove dve kartice usmerene na isti segment tržišta.

U Quake-u 3 koji se već dugo koristi za upoređivanje grafičkog hardvera, ali se još uvek i igra (a da ne spominjem njegov engine koji se koristi u mnogim igrama), dobili smo sledeće rezultate:

U rezoluciji 1024x768, Radeon 9200SE je bio brži od FX5200 za nekih 8 frejmova, odnosno 50, prema 42, znači oko 16%. Povećanjem rezolucije na 1280x1024 dobijamo da je Radeon pao na 31 frejm, ali pao je i GF FX5200 na 26. Na 1600x1200 se svakako nećete igrati sa ovom karticom, ali tek da vam kažemo da je nekako izvukla 20 frejmova, dok je nVidia-ijn konkurent odradio 17. Dakle, ako hoćete da igrate igre tipa Quake 3, ne zalećite se preko 1024x768.

Drugi deo Serious Sam-a se takođe dugo drži kao benčmark za grafičke kartice, pa ćemo ovde pogledati kako se Asus 9200SE ponaša u njemu.

Na 800x600 Asus izvlači 57 frejmova, dok je FX5200 ostao na 50. Na rezoluciji 1024x768 Asus je imao 45 frejmova dok je GF FX5200 41. Razlika je u ovom slučaju manja od 10%. Porastom rezolucije na 1280x1024 Asus izvlači 28.5 frejmova, dok GF FX5200 uspeva da dođe do 25, što znači razliku od oko 12%. Ovde je evidentno da SS: TSE nećete igrati ni na ovoj rezoluciji, ali evo čisto radi upoređenja da vam kažemo da je na 1600x1200 Asus prošišao sa 18 frejmova, dok je GF FX5200 imao čitavih 16.

Za kraj pogledaćemo kako se Asus 9200SE snalazi sa igrom Unreal II: The Awakening. Na 800x600, Asus ispaljuje 31 frejm, a GF FX5200 čak 33. U 1024x768 Asus je uspeo da se dogega do 20 frejmova po sekundi, dok je GF FX5200 ovde pokazao zube (istina sićušne) i imao jedan frejm više. U 1280x1024 kreće veliko mučenje pa Asus ne uspeva da pređe 14 frejmova, dok ga supranik iz nVidia-e vodi sa jednim frejmom više.

Posle ovog malog pregleda lako se da ustanoviti da je Asus Radeon 9200SE prvenstveno namenjen nezahtevnim igrama, gledanju filmova i svakodnevnom radu na kompjuteru. Mogućnost izbacivanja slike na TV je verovatno i najbitnija mogućnost ove grafičke karte, kao i činjenica da ona dolazi iz Asusa, pa možete imati puno poverenje da je istestirana i maksimalno doterana. Ako želite da se igrate na višim rezolucijama i bez "seckanja" moraćete da izdvojite mnogo više para; znate za onu narodnu - "koliko para, toliko grafike".

Asus & DirectLink

▶ **Asus** je jedna od najpoznatijih svetskih kompanija osnovana 1989. godine i poznata je po najkvalitetnijim komponentama bilo da su u pitanju matične ploče, grafičke karte, notebook računari, optički uređaji za skladištenje podataka itd.

Sedište kompanije se nalazi na Tajvanu, a pored Tajvana, Asus ima fabrike i u Kini kao i predstavništva na svim kontinentima. Trenutno zapošljava oko 15000 ljudi širom sveta i ima kapacitete za proizvodnju 2 miliona matičnih ploča i 150000 notebook-ova mesečno.

▶ Beogradska kompjuterska firma **DirectLink** se nalazi u ulici Mike Alasa br. 9 na Dorćolu i u svom programu nudi proizvode kompanija Asus, Belinea, Canon i Lexmark. Potpuno su predani svom poslu i uz kvalitetnu uslugu daju i kompletnu tehničku podršku za sve proizvode koje prodaju. Telefon za kontakt je 321 51 51, a Internet adresa www.dl.co.yu

LINK
>>>>>>>>>>>>>> to the
FUTURE
>>>> graphics
ATi RADEON
ASUS
HEART OF TECHNOLOGY
A9800XT TDV/256
www.dl.co.yu
Direct Link
011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9
A9200
A9600SE
A9600XT

Crvenkapa i nije neka bajka...

Crvenkapa je klasična bajka sa svim neophodnim elementima. Sa dobrim, zlim,lepim, ružnim, sa čudnovatim događajima, sa zapletom, vrhuncem i raspletom, sa jasnom porukom.
Međutim, analizirajmo malo detaljnije priču. Crvenkapina baka živi u kući koja se nalazi negde u šumi. Ona je bolesna i njena ćerka, Crvenkapina majka, šalje unuku da joj odnese kolač. Pitanje: zašto je bolesna baka sama u kući a ne kod svoje ćerke? Logično bi bilo da bolesna baka bude kod njih, zar ne? O čemu se radi?
Nije li Crvenkapina majka jedna ZLA osoba? Ima li ona neke pretenzije vezane za nasleđe? I na kraju, zašto šalje bolesnoj baki kolač kada zna da od kolača može da joj se povisi holesterol i šećer te da joj bude još gore?
Drugo pitanje koje se nameće je: zašto Crvenkapa ide sama u posetu? Želi li njena majka da ostane sama kući? Smeta li joj Crvenkapa? Možda njena majka zapravo ima ljubavnika i želi da provede sa njim jedno posle podne? I, zašto je obukla Crvenkapu u crveno???? Da bude zapažena? Da je vuk lakše primeti i da je pojede??? Dakle, zaključujem, Crvenkapina majka je jedna ZLA, PROSTA, OHOLA,NEODGOVORNA I OSOBA SUMNJIVOG MORALA.
Dolazim do dela, kada Crvenkapa sreće vuka u šumi. Zašto je vuk nije pojeo odmah? Sta je čekao? Kako je moguće da je vuk prečicom došao pre Crvenkape do bakine kuće? Zašto je Crvenkapa išla naokolo kada je znala da je bolesna baka očekuje? Zašto nije požurila i otišla prečicom? Vuk dolazi u bakinu kuću i prvo pojede baku da bi se kasnije preobukao u nju! Tipičan primer KRVOPROLIĆA! Mada, ovde otkrivamo da je vuk ustvari TRAVESTIT ili DRAG-QUEEN jer voli da se preoblači u garderobu suprotnog pola.
Crvenkapa dolazi do bakine kuće, otvara vrata i ugleda vuka koji leži na krevetu. Zar je moguće da nije prepoznala vuka? Znači li to da je baka bila izuzetno dlakava? Ili Crvenkapa nije videla dobro? Ako je tako, zašto nije ponela naočare?
A onda dolazi najbolji deo - kada Crvenkapa pita vuka zašto ima velike uši, nos, zube..... Ovo je očigledan slučaj zloupotrebe maloletnika od strane TRAVESTITA!!!! Kakva perverzija!
Na kraju priče dolazi lovac, otvara vukov stomak i oslobađa Crvenkapu i baku. Ponovo KRVOPROLIĆE! Ovde sigurno ima nešto da kaže "Društvo za zaštitu životinja". Zašto je ubijen vuk, koji je inače pod zaštitom? Da li je kažnjen lovac? Da li je pritvoren?
I, ako se vuk preobukao u baku, kako je izašla baka iz vukovog stomaka? Gološava????

THe GaMe®

DECEMBAR 2003 • BROJ 56

Izdavač	P.A.Z.I. Press
Broj pripremio, uredio i realizovao	Uroš Jojić, agencija ActionTrip
Sekretarica redakcije	Ivana Siljanović
Marketing	011/380 77 36
Telefon redakcije	011/380 77 12
Priprema štampe i grafičko oblikovanje	ElkoPrint, grafički atelje 011/416-134, Beograd
Štamparija	Kolorton, Beograd
Adresa	The Gamer P.Fah 32 11050 Beograd 22
Web	www.gamer.co.yu
E-mail	gamer@verat.net
ISSN broj	1451-1002

CIP - Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије, Београд
681.3
The Gamer / Urednik Uroš Jojić. -
God. 1, Br. 1 (1999) - , - Beograd : P.A.Z.I. Press, 1999- (Beograd : Kolorton). - 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-1002 - The Gamer
COBISS.SR - ID 85748994

Index OGLAŠIVAČA

AIWA	67
ALFA MEDIA	27
AMERICAN INK JET	47
ANTA MEDIA	85
BEOSOFT	108
BONUS	87
COMPUTER DREAM	2
DIRTECT LINK	105, 107
ELKOPRINT	31
EXTREME	73, 89
GAMES	25
IGRE ZA MOBILNE TELEFONE	63
COMPUTER LAND	55
MINIST. ZDRAVLJA - UGASITE CIGARETU!	99
MD & PROFY	3
PIN COMPUTERS	102
POBEDNIK	37
TELEFONIJA MMS	17
VEA COMP	47
VEGA	101
VERAT NET	99

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

1. VeA Comp kompjuterski sto
2. Tromesečna pretplata na časopis THe GaMe®
3. Aktuelni broj CD-a Gamer Plus

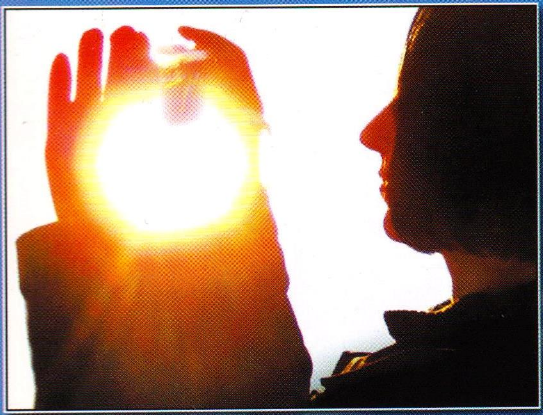
propozicije

1. ČITKO POPUNITI anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja-časopisa).
2. OBAVEZNO popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U OBZIR DOLAZE samo kuponi koji dođu u redakciju do petnestog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika.
4. KUPON POSLATI na adresu: The Gamer, p. Fah 32, 1050 Beograd 22.
5. NAGRADE možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. ONOG TRENUTKA kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

REZULTATI NAGRADNE IGRE IZ 55. BROJA

1. NAGRADU VeA Comp KOMPJUTERSKI STO dobio je: **Darko Novaković**, Beograd
2. TROMESEČNU PRETPLATU na časopis THe GaMe® dobio je: **Mirko Ilić**, Niš
3. CD Gamer Plus dobio je: **Dragan Lazović**, Smederevska Palanka

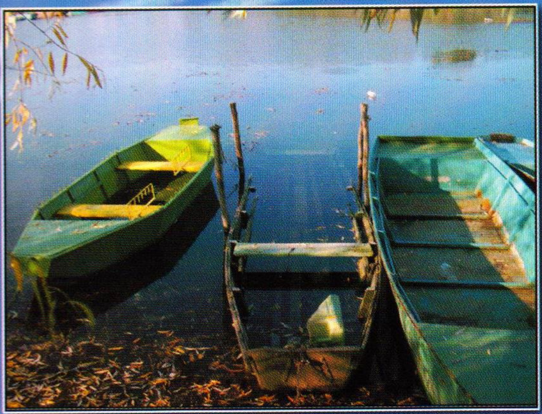
dobitnici



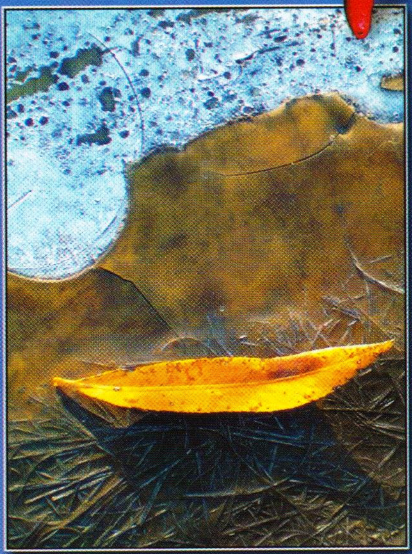
Picture it like a Pro!

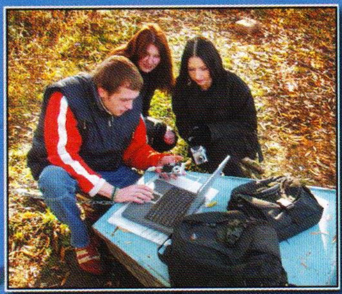
UMAX

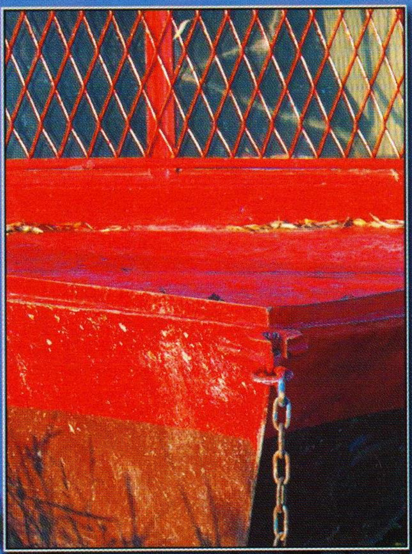
scanners & cameras



Zahvaljujući ljubaznosti kompanije Direct Link, Art grupa "ANASTAS" dobila je priliku i testirala dva modela digitalnih aparata iz proizvodnog programa UMAX-a:
Umax AstraPix 630
i Umax AstraPix 670.
Ovo je delić uradjenih fotografija sa jednodnevnog snimanja kraj obala Dunava.







Direct Link

www.DL.co.yu

011/ 321 51 51
Beograd, Mike Alasa 9

MAKSIMALNA zabava!

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!

128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova

NAJNIŽA CENA

PlayStation®2 13.500 din!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Genneral

Diners Club International · MasterCard · Maestro

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu